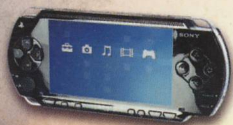
3 CDS JOC FULL! - CHROME - CEL MAI BUN FPS AL ANULUI 2003

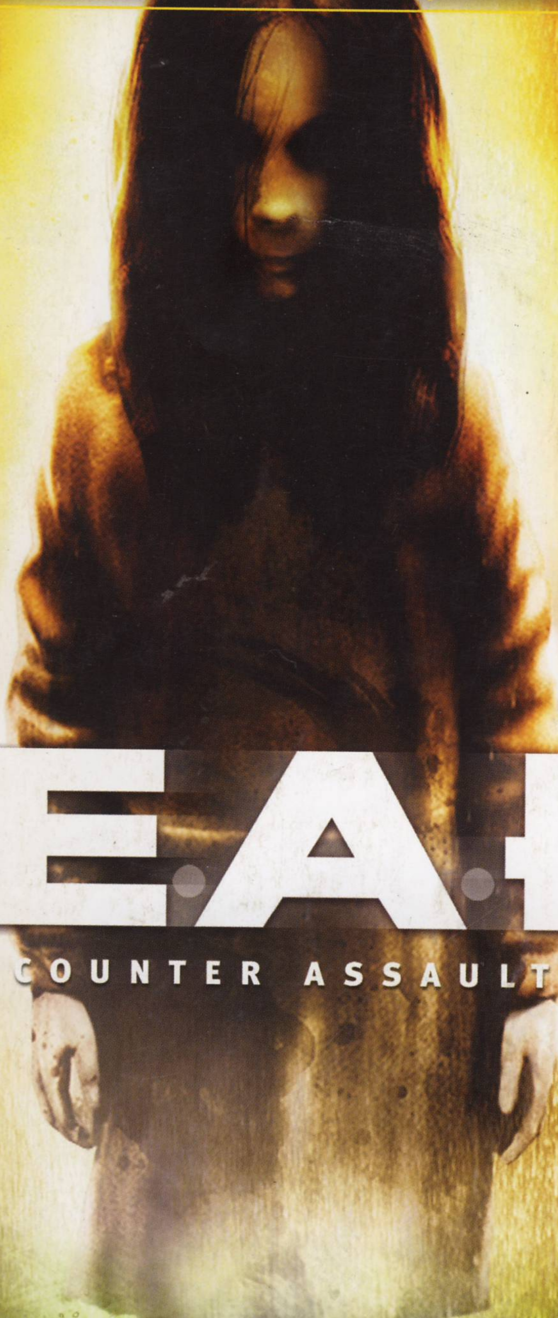
LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2005

CÂŞTIGĂ!



SONY PSP



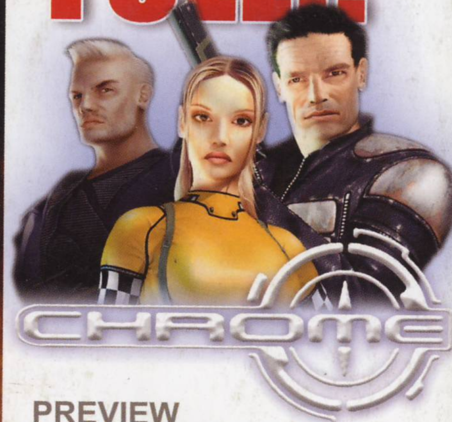
F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON





JOC FULL!!



PREVIEW

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Soldatul de nota zece

REVIEW

Fahrenheit
Un adventure aproape de perfecţiune

Age of Empires III
Urciorul merge de câte ori la apă?

Myst V: End of Ages
Sfârşitul unui basm

FIFA 06
EA se ţine de prelungiri

Total Overdose
Supradoză de tequilla

TEST!

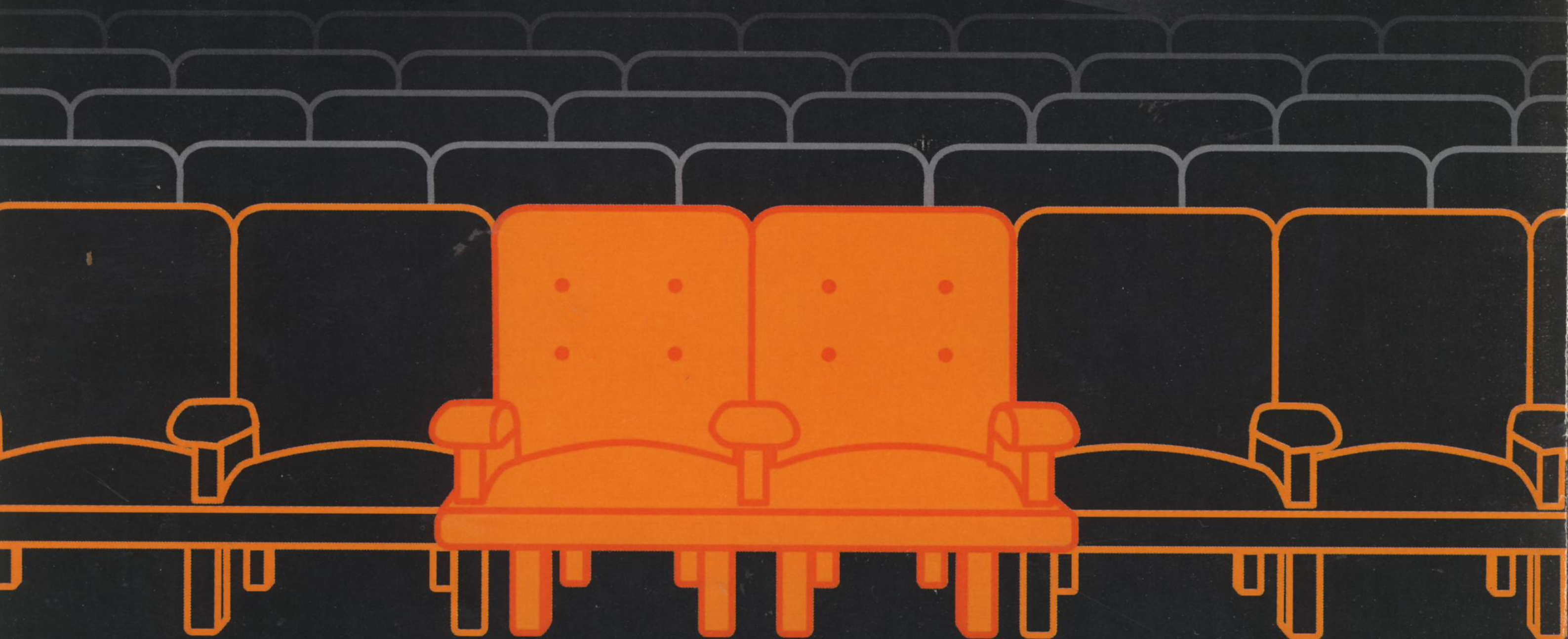


Home cinema la tine acasă!

DEMOS SERIOUS SAM 2 ■ WORLD RACING 2 ■ OUT FROM BONEVILLE ■ DEEP SEA TYCOON 2 MODS FARCRY MOD SDK 1.33 ■ QUAKE 3 1.32 SOURCE CODE
FILME HALF-LIFE 2 AFTERMATH ■ PRINCE OF PERSIA 3 ■ PREY ■ WARHAMMER: MARK OF CHAOS UTILITARE ATI TRAY TOOLS 1.0.3.750 ■ POWERSTRIP 3.62 BUILD 534

13.50 LEI NOI
135.000 LEI

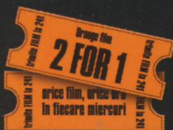
dacă e miercuri, e Orange film



2 bilete la preţ de 1

În fiecare miercuri Orange te scoate la film.
Trimite FILM prin SMS la 241 sau intră pe wap în Orange World. Vei primi un mesaj scris cu un cod unic pe care îl prezinţi la casa de bilete şi primeşti 2 bilete la preţ de 1.
Poţi merge la orice film, la orice oră, în cinematografele partenere din 23 de oraşe.

încă un motiv să fii Orange



www.orange.ro





... să iubeşti jocurile...

Am avut ocazia luna aceasta să încerc pe propria mea piele experiența Fahrenheit. Dacă sunteți interesați, citiți atunci articolul despre acest joc... Însă până atunci, să vă spun la ce mi-a zburat mintea în timp ce mă delectam cu primele ore din joc. Am realizat faptul că lucrul pe care-l simțim cu toții că lipsește dintr-un joc a ajuns să fie într-atât de căutat de toți jucătorii încât dacă un producător s-ar opri un pic din calcule, bugete și alte ocupații cu accent pecuniar, ar putea chiar să observe că dacă ar asculta un pic glasul poporului, nu numai că ar face mulțumiți o groază de oameni, dar, în strânsă relație cu asta, ar putea să scoată un joc cu un serios succes financiar. Despre ce vorbesc? Despre suflet... Consider că este suficient să iubești jocurile și să vrei să duci la capăt un proiect care să îți placă ție, în care să pui suflet și căruia să i te dedici complet pentru a putea scoate un joc cu adevărat nemaipomenit. Cred că producătorii au pierdut din vedere faptul că jocurile ar trebui să exprime ceva, nu numai să ne distreze. Să transmită un mesaj, să spună o poveste, să genereze idei. Pe scurt, să fie mai mult decât entertainment. Paradoxal, în momentul de față tocmai asta i-ar putea asigura unui joc succesul financiar după care fuge toată lumea.

În altă ordine de idei, într-un univers paralel și foarte familiar nouă, jocurile au început să curgă numai bine pentru a prinde sărbătorile de iarnă și gripa aviară. Așa că ne-am pricopsit cu nu mai puțin de 13 review-uri, plus o listă întreagă de jocuri care așteaptă revista de luna viitoare. Victime au căzut Preview-urile, Consolele, ba chiar și Știrile s-au arătat afectate. Dar ce contează când ai atâtea review-uri la îndemână, nu? Hai, poate de data aceasta 13 e număr norocos.

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. F.E.A.R.
2. Age of Empires III
3. Fahrenheit



cioLAN
1. Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault
2. Rome: Total War - Barbarian Invasion
3. F.E.A.R.



BogdanS
1. LG Flatron LCD L2320A
2. Creative Sound Blaster X-FI Fatal1ty FPS
3. Zioncom ipTIME Pro 54G



Locke
1. Age of Empires III
2. F.E.A.R.
3. Myst V: End of Ages



Marius
1. Rome: Total War - Barbarian Invasion
2. F.E.A.R.
3. Brothers in Arms: Earned in Blood



Rzarectha
1. Tekken 5
2. F.E.A.R.
3. Age of Empires III



KiMO
1. F.E.A.R.
2. Brothers in Arms: Earned in Blood
3. Rome: Total War - Barbarian Invasion

LEVEL NOIEMBRIE 2005



CUPRINS CD

DEMO
Axiomatic
Out from Boneville
Boppin' - Freeware
Chuzzle Deluxe
Deep Sea Tycoon 2
Serious Sam 2
World Racing 2

DRIVERS
ATI Catalyst 5.9 (Win2k/XP)
ForceWare 78.01 (Win2k/XP)

MODS
Ballistic Weapons 2004 (UT2004)
Baldur's Gate II - Quest Pack v2.1
FarCry Mod SDK 1.33
Quake 3 1.32 Source Code

PATCH
Brothers in Arms: Earned in Blood 1.01
Vampires: The Masquerade - Bloodlines 1.7 (neoficial)
Dragonshard 1.1.4

WALLPAPERS
Age of Empires III
Bet on Soldier
Fahrenheit

MEDIA
Filme
Bad Day L.A.
Half-Life 2 Aftermath
Mass Effect (Xbox 360)
Prince of Persia 3
Prey
Too Human (Xbox 360)
Warhammer: Mark of Chaos

Imagini
Ten Hammers
Rise of Legends
Warhammer: Mark of Chaos

UTILITARE
ATI Tray Tools 1.0.3.750
CrystalPlayer Free 1.85
Intelli HyperSpeed 2005 1.5
IrfanView 3.97
LEVEL CD Finder
Powerstrip 3.62 build 534

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

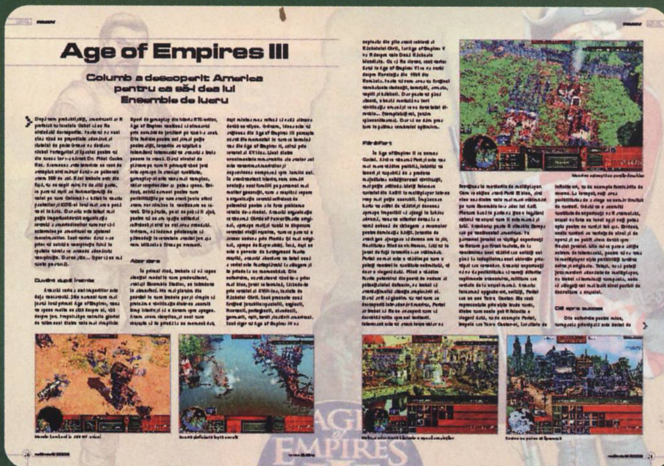
Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.


Age of Empires III

Columb a descoperit America pentru ca să-i dea lui Ensemble de lucru

26 FAHRENHEIT

Gheața e subțire


Fahrenheit

Gheața e subțire

30 AGE OF EMPIRES III

Oare cifra trei e cu noroc?

LEVEL NOIEMBRIE 2005

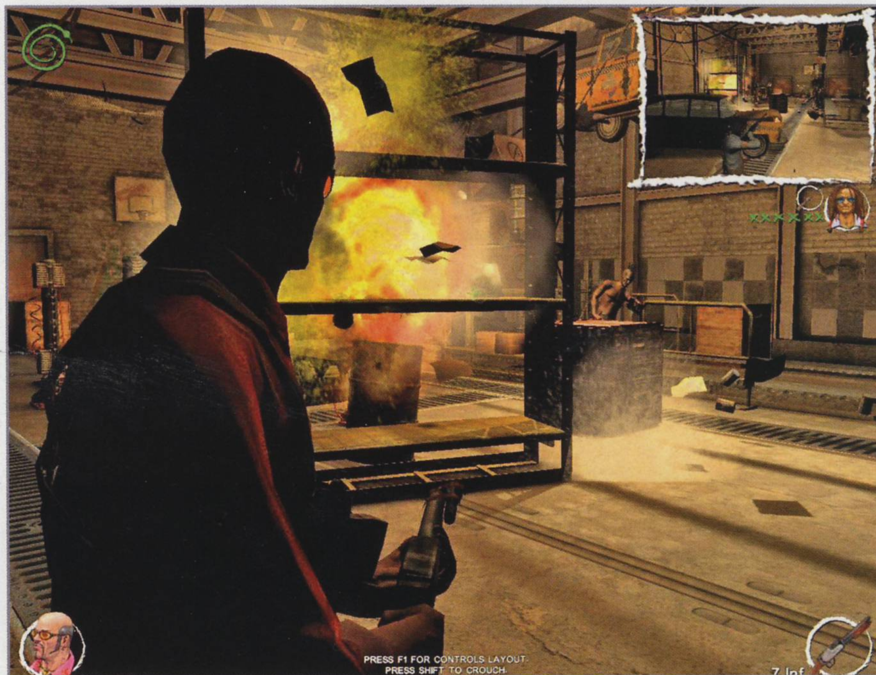
CUPRINS

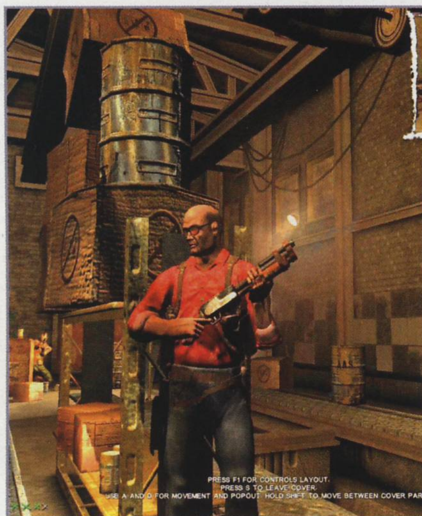
news

Voodoo Nights

Producător Mindware Studios **Distribuitor** Mindware **Data lansării** 2006 **On-line** www.voodoonights.com

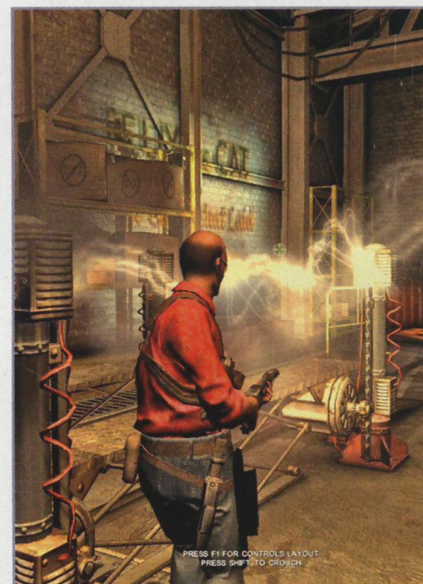
Noul shooter al cehilor de la Mindware Studios nu iese în evidență, cel puțin la prima vedere, prin absolut nimic față de concurență. Dar dacă jocul este făcut ca la carte, nu știu cum le-aș putea refuza porția de acțiune pe care și-au propus să o condimenteze cu niscaiva scamatorii voodoo, pentru a ieși puțin din sfera banalului. Voodoo Nights nu mi-ar fi atras însă atenția nici cât negru sub unghie, dacă nu mi-ar fi promis că voi putea controla pe toată durata aventurii doi eroi în loc de unul singur. Se pare că vom putea schimba oricând perspectiva





din care vrem să jucăm, iar eroului rămas pe dinafară îi vom putea urla ordine scurte pe care le va executa fără frică de gloanțe sau apă sfințită. Pentru că aici intervine șmecheria. Dacă unul dintre cei doi copoi porniți pe lichidarea scursurilor de cartier a făcut un hobby din zburatul căpățânilor, ajutat de ditamai pușcociu', celuilalt îi place să se joace cu focul și cu magia voodoo pentru a băga teroarea în pușlamalele care-i fac cu ochiul din umbră. Priceputul „magician" afro-american îi va putea ridica pe derbedei de guler la doi metri înălțime prin puterea minții, oferindu-i partenerului său ocazia să-i curețe fără prea mare efort pe nefericiții ajunși să atârne precum rufele la uscat. Și acesta este doar un exemplu, ineditul duo fiind capabil de scamatorii și mai letale. Cel puțin așa am auzit prin vecini. Voodoo Nights s-ar putea să vină însă cu un mod de joacă cooperativ și ne va delecta ochișorii amețiți cu cafteală slow-motion a la Max Payne. Ca să ne atragă și mai mult, producătorii au introdus un mod de vedere picture-in-picture, pentru a ne permite să admirăm acțiunea din perspectiva ambelor personaje în același timp. How gay is that!?

■ KiMO



LEVEL TOP 10

OCTOMBRIE 2005*

1.	GTA: San Andreas	101
2.	World of Warcraft	84
3.	Fable: The Lost Chapters	68
4.	Star Wars - Knights of the Old Republic II	65
5.	Half-Life 2	54
6.	Dungeon Siege 2	49
7.	MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	16
8.	Earth 2160	13
9.	Madden NFL 06	7
10.	Advent Rising	4

*preluat de pe www.level.ro.

REÎNTOARCERE LA CASTELUL WOLFENSTEIN

Activision a anunțat în mod oficial că Return to Castle Wolfenstein va beneficia de o continuare, jocul urmând să fie disponibil, într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat, atât pentru PC, cât și pentru Xbox 360. Producătorii mult așteptatei continuări sunt isteții de la Raven Software, id Software intrând în rolul producătorului executiv.

Cel mai nou capitol din legendara serie Wolfenstein îl va expedia pe jucător în spatele liniilor inamice, într-o Germanie mistuită de război, unde experimentele tehnologice și supranaturale ale naziștilor amenință să schimbe soarta celui de-al Doilea Război Mondial. Noul Wolfenstein se laudă cu un engine grafic nou și cu tehnologii revoluționare ce profită din plin de pe urma următoarei generații de hardware. De asemenea, id Software promite să ne expedieze într-o lume în care explorarea, acțiunea și spionajul vor fi de neegalat. Să dea Domnu'.

Mass Effect – surpriza de la BioWare

Producător BioWare
Data lansării 2006
Distribuitor Microsoft Game Studios
On-line www.masseffect.bioware.com

BioWare, unul dintre cei mai respectați producători de jocuri, a surprins de curând comunitatea gameristică cu un anunț deosebit de interesant. Canadienii care au realizat seriile Baldur's Gate și Neverwinter Nights au intrat recent și pe piața consolelor, cu Jade Empire și Knights of the Old Republic. Însă nimic altceva nu avea cum să mă lase cu gura mai căscată decât prezentarea unui nou RPG în cadrul expoziției X05, ce s-a desfășurat la Amsterdam. BioWare a făcut cunoscut mulțimii de gură-cască ahtiată după RPG-uri primul titlu cu ajutorul căruia își va face intrarea în lumea viitoarei generații de console de la Microsoft. Este vorba despre Mass Effect, un sci-fi action-RPG motorizat de Unreal Engine 3, care m-a făcut să mă smiorcăi și mai mult după un Xbox 360.

Așa cum ne-a obișnuit BioWare, jocul ne va împinge când spre partea întunecată, când spre lumină, punându-l pe jucător într-o mulțime de dileme morale cu care să-și stoarcă creierașii, permițându-i în același timp să aleagă singur calea pe care dorește s-o urmeze.

Acțiunea din Mass Effect se petrece cândva în secolul al 23-lea, într-un timp în care omenirea a ajuns să împânzească întreaga galaxie. Dar lucrurile nu merg întotdeauna cum vor oamenii aflați într-o continuă evoluție și dornici să conducă destinele universului.

În calitate de prim Specter uman, apărător de nădejde al păcii galactice, misiunea jucătorului va fi aceea de a opri armatele invadatoare ale unei străvechi civilizații pe care omenirea o credea de mult dispărută. Adevărata amenințare este însă mult mai mare, lucru pe care eroul însuși îl va afla pe propria piele, în timp ce-și va face loc cu coatele prin lumi extraterestre ostile.

BioWare ne va oferi posibilitatea să alegem din start dintr-o varietate de personaje cu înfățișări foto-realiste, care pe parcurs vor crește în experiență și își vor perfecționa diverse abilități care le vor îmbunătăți, în timp, performanțele.



Atât echipamentul, cât și armele sau armura achiziționate de-a lungul timpului vor schimba definitiv înfățișarea personajului. Mass Effect se va prezenta însă și cu o varietate de NPC-uri, care vor evolua fie de partea adversă, fie se vor alătura eroului, devenind astfel membri ai party-ului. În plus, fiecare dintre acești actori digitali se va mișca și se va comporta într-un mod realist, iar sistemul avansat de dialog îi va oferi fiecăruia o personalitate distinctă.

Mă opresc însă aici cu descrierea jocului, iar până la eventuala apariție a unui preview în paginile revistei vă invit să urmăriți filmul pe care l-am inclus pe CD-ul oferit în această lună. Așteptare plăcută.

■ KiMO

CÂȘTIGĂTORII tombolei „Merită să joci ORIGINALE" - septembrie 2005, organizată de Best Distribution și LEVEL

- Jocul original FIFA 06 a fost câștigat de Adrian Darius Geru din Cluj Napoca.
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Sorin-Gabriel Albu din Rădăuți.
- Banii necesari achiziționării jocului The Italian Job îi sunt returnați lui Mircea Vlase din București.
- Un SUPER tricou cu Vampire: The Masquerade - Bloodlines a fost câștigat de George Florin Papuc din comuna Bărăganul, județul Brăila.
- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, God of War și Doom 3 au fost câștigate de Natalia Lung din Oradea și de Bogdan Mureșan din Zalău.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-345.55.05.

TUROK REVINE!

Turok va avea o soartă similară cu alte jocuri, ca de exemplu „American Ninja se întoarce" sau „Sandokan revine". Buena Vista Games (hmm... precis sunt masoni sud-americani), împreună cu Epic Games, a anunțat un parteneriat cu scopul de a porta jocul numit Turok (cred că am mai zis asta pe undeva) pe celebrul engine Unreal 3 (care devine tot mai unreal pe zi ce trece). Noi ne bucurăm pentru ei (strict altruist) și trăim cu speranța în suflet că ne vom bucura și pentru noi și voi ca o mare familie fericită (hehe... visuri tată!).

VREMURI GRELE LA SONY

Iată că și cei puternici mai trebuie din când în când să facă restructurări. Și cum Sony nu se încurcă în cifre și nu îi place să îi dea cu virgulă, a anunțat că nu mai puțin de 10.000 de persoane, reprezentând aproximativ 7% din forța de muncă a companiei, vor fi disponibilizate până în 2008. După ce a pierdut mult teren în fața competiției (Apple și Matsushita) pe piața portabilelor MP3 și a LCD-urilor, compania estimează că în acest an fiscal va suferi pierderi de aproximativ 90 de milioane de dolari. Oare de la Sony poți să ieși cu ordonanța?

Legea jocurilor din California, atacată în instanță

Industria de jocuri din Statele Unite (Entertainment Software Association) este hotărâtă să oprească intrarea în vigoare a Legii jocurilor din California, care interzice vânzarea jocurilor care au caracter violent către minori și impune amenzi drastice celor care se abat de la ea.

În cursul zilei de 10 octombrie 2005, reprezentanții ESA anunțau că intenționează să-l cheme în instanță pe guvernatorul Californiei, nimeni altul decât ex-terminatorul Arnold Schwarzenegger, pentru a ataca noua lege californiană pe care a semnat-o de curând. Entertainment Software Association „intenționează, prin intentarea unui proces, să elimine această lege, noi fiind ferm convinși că vom avea câștig de cauză", a declarat președintele ESA, Douglas Lowenstein. În condițiile în care însuși Arnie a fost luat la bani mărunți, soarta noii legi este, așadar, incertă.



Mai multe instanțe federale au decis deja împotriva unor legi asemănătoare în statele Washington, Indianapolis și St. Louis, acestea fiind de părere că legile în cauză violează dreptul la liberă exprimare garantat de către Constituția Statelor Unite. În câteva alte state americane însă, legi asemănătoare au intrat de ceva vreme în vigoare, dar și în colimatorul industriei americane de jocuri și al celor 10 miliarde de dolari pe care aceasta le învârte. Surprinzător sau nu, senatoarea Hillary Clinton, o obișnuită a acțiunilor de acest gen, a intrat imediat în horă, conducând o cruciadă similară de partea guvernului federal.



Între timp, Entertainment Software Association a atacat deja pe cale legală decizii similare în Illinois și Michigan și are de gând să cheme cât mai repede în instanță „stăpânirea" statului California, pentru a da cu legea de pământ. Iar acum, înapoi la San Andreas.

■ KiMO

SE VOR LANSA

NOIEMBRIE 2005

1.	Star Wars Battlefront 2	Lucas Arts
2.	Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	Lucas Arts
3.	Call of Duty 2	Activision
4.	And Then There Were None	Adventure Company
5.	Harry Potter and the Goblet of Fire	EA
6.	Rugby Challenge 2006	Ubisoft
7.	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ
8.	Need for Speed Most Wanted	EA
9.	Crime Life: Gang Wars	Konami
10.	Gun	Activision

ROCKSTAR FACE FILME

Rockstar Games nu mai este doar companie producătoare de jocuri, ci se pregătește să devină și una producătoare de filme. Astfel, Rockstar va produce un documentar numit „Sunday Driver", care va urmări povestea unui club de low-rider-e din California. Și ca să fie tot pachetul de surprize complet, filmul va fi lansat numai pe UMD (care va să zică îl vom putea urmări numai pe PSP-ul celor de la Sony).

Filmul trebuia să apară pe 24 octombrie, așa că... erm... luați-vă un PSP?

Until I'm Gone – şi dus voi fi...

Producător Faraway Studios **Distribuitor** N/A **Data lansării** iarna 2005-2006 **On-line** N/A

Until I'm Gone este un horror-adventure la care lucrează o mână de cehi isteţi care activează sub numele Faraway Studios, jocul folosind engine-ul de provenienţă cehă WinterMute pentru a băga groaza în noi la persoana a treia.

Grozăvia de faţă este primul proiect la care s-au înhămat tinerii producători, Until I'm Gone (numele nu este final) fiind gândit în spiritul vechilor şi memorabilelor jocuri adventure. Asta înseamnă că va conţine scene prerenderizate, prin care vor mişuna personaje tridimensionale, precum în Syberia.



Povestea ne va invita într-un orăşel liniştit de munte, de Crăciun. Eroul nostru, Nathan, este un comerciant mărunt, nerăbdător, ca orice comerciant mărunt, să-şi petreacă vacanţa de Crăciun ghemuit lângă focul din căminul propriei case. În loc să ajungă la căldurică însă, primeşte un telefon din partea amantei, care insistă să i se înfăţişeze de urgenţă la raport.



Nathan refuză iniţial să execute ordinul, dar în urma miorlăielilor şi asigurărilor din partea amantei că nevasta lui nu va afla absolut nimic despre afacere, Nathan acceptă invitaţia. Îşi minte nevasta că pleacă după ţigări la Cucuieţii din Deal şi fuge ca gândul spre sătucul liniştit în care este aşteptat. Imediat ce ajunge acolo, se întâlneşte cu amanta într-o cameră de hotel, în compania căreia va petrece apoi o oră. Însă Nathan nu a fost convocat la o şedinţă de masaj tantric, cum probabil îşi închipuia, ci pentru a primi o veste care îl scoate imediat din minţi. Nervos, el încearcă să părăsească sătucul, dar furtuna ce se abate ca din senin peste localitate îl împiedică să plece spre casă. Împăcat cu situaţia, eroul se decide să rămână peste noapte la hotel... Bau!

Until I'm Gone le va oferi amatorilor de sperietori nu numai momente de groază, ci şi de depresie, sentiment cu care eroul se va confrunta destul de des. Acesta este şi principalul motiv pentru care cehii s-au gândit să plaseze acţiunea pe timp de iarnă, încercând să-i insufle jucătorului sentimentul că se află în mijlocul evenimentelor, departe de civilizaţie, în braţele unei furtuni ameninţătoare.

Toate scenele, sunetele, culorile şi textele sunt subordonate unui singur lucru – sentimentului de groază. Dar asta nu înseamnă că restul elementelor specifice genului adventure vor fi neglijate, Until I'm Gone venind în întâmpinarea noastră şi cu o mulţime de puzzle-uri tematice şi mini-jocuri.

■ KiMO

Semnificaţia simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenţei unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roşii.

SPLINTER CELL 4

Hotărât lucru ... Sam Fisher nu cunoaşte odihna. Stăpânul Ubisoft a observat că ninjalăul vestic mai are suflu în el pentru încă zece jocuri, aşa că s-a hotărât să-l înjuge din nou la plugul stealth şi să-l trimită la arat pe întuneric. Îi urăm succes şi aşteptăm cu nerăbdare Splinter Cell 4, care va fi „foarte diferit, foarte frumos, la fel". Şi va fi în 2006. Primăvara. De-abia aşteptăm ultimul Splinter Cell cu un Sam Fisher cocârjat de atâta furişat şi suferind de conjunctivită cronică, internat la un azil de bătrâni fără curent electric. La adăpostul întunericului, Sam îşi va căuta moartea cu lumânarea, încercând să evite personalul tânăr şi viguros al azilului. Sperăm să reuşească.

THE SIMS 2 HOLIDAY EDITION E PE VINE

Cei de la Electronic Arts şi-au făcut un scop în viaţă din a scoate bani din... mai nimic, o mulţime de căpiaţi fiind în continuare dispuşi să cheltuiască zeci de dolari pentru un joc care, practic, nu aduce nimic nou sub soare. The Sims 2 Holiday Edition este aceeaşi Mărie, dar cu altă mănărie, jocul prostindu-şi cumpărătorii naivi cu peste 40 de item-uri specifice sărbătorilor de iarnă. Simşii devin astfel maeştri în decoraţiuni interioare şi organizarea de mese festive îmbelşugate. Jocul se va lansa în data de 17 noiembrie, va fi disponibil în ediţie limitată şi se va vinde ca pâinea caldă. Că aşa-i în tenis.

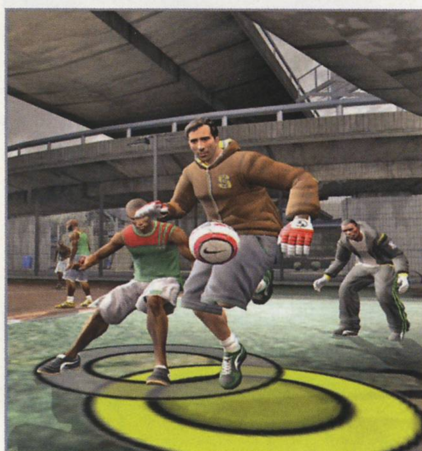
FIFA Street 2

Producător EA Canada **Distribuitor** EA **Data lansării** primăvara 2006 **On-line** www.fifastreet2.com



Primăvara anului viitor îi va găsi pe unii dintre noi bătând mingea pe sub poduri sau pe trotuarul din fața blocului. Pentru astfel de specimene, EA Sports va lansa tot atunci jocul FIFA Street 2, un nou festin fotbalistic, ce vine să completeze deja bogata colecție de titluri cu teme sportive a gigantului distribuitor și producător.

Vorbim despre fotbal, însă în FIFA Street 2 echipele sunt formate din câte patru jucători, iar modul de joc va fi unul pur arcade. Terenul de joacă va fi, de asemenea, mult mai mic comparativ cu cel din seria de simulatoare (să zicem) FIFA, efect ce se traduce printr-un



plus de viteză, în cazul de față contând mai mult driblingul, și nu aranjarea strategică în teren. Evident, asta nu înseamnă că poate fi jucat de orice dobitoc cu reflexe de panteră, dar nici nu va solicita prea mult materia cenușie a jucătorului. În fond, asta este ideea!

Pentru a-ți umili adversarii, vei putea folosi noul „trick stick beat system" (sau ceva de genu'), veritabile acrobații la sol și noile așa-zise „gamebreakers", ce-ți vor permite să câștigi partidele cu mai multă ușurință. Jocul va fi împărțit în etape, pe parcursul cărora te vei confrunta cu crema cremelor din diverse regiuni de pe mapamond, cum ar fi însorita plajă braziliană sau parcările londoneze. Pe lângă cei peste 300 de jucători de top și cele 20 de echipe naționale fără România, FIFA Street 2 adaugă, așa cum era de așteptat, noi scheme în repertoriul jucătorului, încercând să ofere amatorilor o experiență inedită și de durată, realizarea unor mișcări ucigașe fiind acum floare la ureche. Dacă pierzi mingea, nu-i nici o problemă. De această dată arbitrul e pe nicăieri, iar spectatorii sunt prea ocupați să ronțăie semințe de dovleac pentru a observa un fault. Îmi plac și mie semințele de dovleac...

■ KiMO



INTERESUL JAPONEZILOR FAȚĂ DE XBOX 360 CREȘTE VERTIGINOS

Famitsu Weekly Japan arată că interesul japonezilor față de consola celor de la Microsoft a crescut brusc de la 6% la 22%, ca urmare a impresiei bune pe care au făcut-o prezentările jocurilor destinate consolei la Tokio Game Show. Standul Microsoft a fost în permanență asaltat de micuții japonezi cu ochișorii lor curioși, care s-au arătat deosebit de interesați de sistem și s-au călcat în picioare pentru a trage cu ochiul la jocuri precum Chromehounds, Ridge Racer 6, Ninety Nine Nights și Enchant Arm.

Interesul a crescut simțitor și datorită faptului că isteții de la Microsoft au reușit să fure din pâinea exclusivității celor de la Sony, demonstrând poporului nipon că francize precum Resident Evil, Armored Core, Gundam și Bomberman vor avea de acum înainte o nouă casă.

MOLIMĂ ÎN WORLD OF WARCRAFT

Și acum ceva un pic mai ieșit din comun... Poate sunteți la curent cu molima care s-a abătut asupra unor servere de WoW. Pe scurt, o vrajă care afectează jucătorii și le scade staturile a început să se răspândească pe unele servere de WoW, decimând populația și afectând grav jucătorii. Ei bine, având în vedere că vine gripa aviară și că o să murim cu toții, niște oameni de știință s-au gândit să studieze efectele acestei molime pentru a putea fi mai bine pregătiți pentru „the real thing".

Sistem PC Ultra Sprinter

Procesor Celeron 2,8GHz, memorie 512MB, HDD 120GB, unitate optică DVD/CD-RW, placă video 128MB, sunet 6 canale on-board, LAN on board, modem 56k, tastatură, mouse, Linux.



1.599,9 lei

rata: 46,1 lei / lună

15.999.000 rol | 461.000 rol/lună



Monitor LG L1715SL Flatron 17" LCD

Rezoluţie 1280x1024, timp de răspuns 16ms, contrast 550:1, luminozitate 250cd/m2, vizibilitate 160° orizontal / 160° vertical, TCO'99.



1.039,9 lei

rata: 29,9 lei / lună

10.399.000 rol | 299.000 rol/lună

LEXMARK

Multifuncţional Lexmark X2350

Printare fotografii A4 şi 10x15 fără margini, viteză 15 ppm A4, rezoluţie 4800x2400dpi, scanner rezoluţie 600x1200dpi, copiator viteză 12cpm, interfaţă USB.



249,9 lei

rata: 7,2 lei / lună

2.499.000 rol | 72.000 rol/lună

ALTEC LANSING

Boxe 5.1 Altec Lansing VS3151

Putere 50W (20W subwoofer), răspuns în frecvenţă subwoofer 40Hz-150Hz, sateliţi 150Hz-20KHz, control volum (master, central, surround, subwoofer), telecomandă wireless, selector Dual Mode (6 canale sau 2/4 canale), ieşire căşti, conectori RCA.



359,9 lei

rata: 10,4 lei / lună

3.599.000 rol | 104.000 rol/lună

DOMO





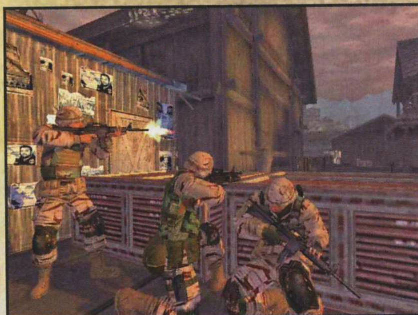
Doreşte-ţi mai mult.

preview

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Pac-pac și bum-bum în Orientul Mijlociu

Cei de la Pandemic au avut planuri mari cu al lor Full Spectrum Warrior. Au vrut să scoată o simulare tactică militară, cu gloanțe, grenade, împușcături, insurgenți, camarazi, Alpha, Bravo, Ghiță și Vasile, care să rupă gura târgului, să spargă maxilarul gamerului și să umfle obrazul concurenței. Cu toate că jocul a fost meșteșugit cu sârg și patimă și a avut parte chiar de un buchețel însemnat de aprecieri, nimeni nu s-a ales de pe urma lui cu vreo leziune. Nici târgul, nici gamerul și nici concurența. Văzând producătorii treaba asta, au umplut două mănuși de box cu poala de critici primite și le-au pus în mâinile bătăiosului junior Zece Ciocane, căruia i-au făcut vânt în sala de antrenament, să dea cu pumnul în metehne și să-și lucreze atent gameplay-ul...


Cine trage mai bine, primește o rățușcă de plastic

Luminița de la capătul tunelului și Veta de la capul podului

În primul rând, la fel ca și în cazul unchiului său FSW, ploaia de idei a producătorilor a lăsat și asupra lui Ten Hammers o brumă de poveste. Pentru a ne-o prezenta, se zice că jocul va beneficia de tehnici de narațiune dinamice (hmm... asta-nseamnă că ne putem aștepta la un Moș Gheorghe pe stănoagă povestind unor nepoței zurlii?) și de o perspectivă unică, ce se va schimba pe măsură ce avansăm. Locul hârjonelii este tot un Orient Mijlociu fictiv (deh, e joc de la americani, ce vreți? Dacă petrolul adevărat l-au luat pe tot, acum mai rămâne să-l ia și pe


Cam indeciși băieții

cel virtual), în țara numită Zekistan. Decorul este puțin diferit de cel din FSW și vom avea parte, pe lângă colbul ce tronează peste tot, și de alte zone, ca de exemplu o mlaștină. Scopul șederii? Cucerirea unui pod de maximă importanță strategică, pe numele său de cod Ten Hammers. Oricum, la cât de binevoitori sunt americanii cu resursele țărilor din Orientul Mijlociu, nu m-ar mira ca la sfârșitul jocului să împacheteze podul în valize și să-l ia cu ei acasă... În fine, vor fi 12 niveluri împărțite în 3-4 capitole, iar fiecare capitol va oferi o perspectivă diferită asupra metodelor de îndeplinire a dezideratului final.

Ghiță și Vasile...

... sau Alpha, Bravo, Charlie și Delta. Acestea sunt echipele de care dispui și pe ai căror soldați va trebui să-i îmbuibi cu whisky ieftin ca să-ți urmeze ordinele (totuși, fii recunoscător că n-ai o armată de rusnaci, că n-o mai scoteai la capăt cu votca aia!). O excelentă îmbunătățire în ceea ce privește echipele este că acum nu va mai trebui să te afli la cârma unei echipe pentru a-i da ordine. De pildă, controlând pe Alpha, vei putea da instrucțiuni tuturor celelalte, lucru ce va spori semnificativ atât dinamica, cât și tactica luptelor. Și cum tot îți este pusă la dispoziție această găselniță, producătorii mai vin cu una, care s-o completeze: vei putea să-ți împarți trupa în mici formațiuni, de unul sau doi ostași. Acest lucru se poate dovedi foarte folositor atunci când într-o anumită zonă n-ai decât o trupă, căreia trebuie să-i asiguri foc de acoperire pentru a înainta. Așa, o împarți în două, și-n timp ce o mini-formațiune răcnește și trage din spatele unor cutii, cealaltă înaintează în teritoriul inamic.

De asemenea, vei mai putea trimite în recunoaștere o iscoadă care, dacă nu va întâlni nimic potrivnic în cale, va începe să țopăie și să danseze de nebună (glumesc, desigur... Iscoada doar se va tăvăli pe jos de fericire). În schimb, dacă dă de inamici, o va lua la goană înspre echipă... de mai apucă. În afară de ordinul de cercetare (Scout), mai ai la dispoziție încă două: „Tight" și „Hot". Primul va îmbrânci echipa către o anume poziție cât mai repede cu putință, fără a le mai lăsa timp membrilor ei să-și pregătească armele și astfel făcându-i vulnerabili în fața insurgenților, în timp ce al doilea, ăla fierbinte, îi va pune să se deplaseze mai încet și cu armele pregătite. Pe lângă ordinele ce privesc mișcarea, le mai poți comanda să lobeze grenade, să-și reîncarce armele, să-și schimbe direcția spre care se chiorăsc sau să se ascundă.

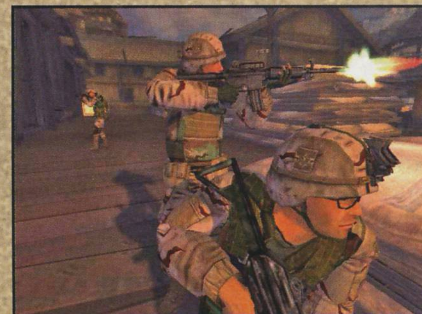
Și dacă tot i-am dat înainte cu ce va fi și cum va fi, trebuie menționat că unul dintre punctele nevralgice ale lui FSW, inamicii bine ascunși, a fost rezolvat. De exemplu, dacă un neprieten se ascundea după o cutie, unica metodă de a-l elimina era să-l ataci pe flancuri, cu întreaga echipă, întrucât aceasta era singura manevră pe care ți-o permitea jocul. Și, în timp ce tu făceai asta, el îți punea la orizontală 2-3 camarazi, bașca mai pierdeai și o groază de muniție și timp. Acum, poți lua controlul unui singur soldat, pe care îl pui să țintească înspre acel loc și să împuște inamicul de îndată ce acesta scoate capul. Reversul medaliei, însă, e că omul tău trebuie să iasă de sub acoperire și e totalmente vulnerabil în acest răstimp.

Băieți (ne)buni, treabă grea

O altă adiție interesantă este „Combat Effectiveness", care se va băga în seamă oriunde va găsi gâlceavă și praf de pușcă, adunate la un loc. Conform acestuia, vei putea ști în orice moment, prin intermediul unui element vizual, cât se susceptibili la dat ortul popii sunt soldații tăi. Astfel, aceștia vor da cu capul de tot felul de vicisitudini, care le vor diminua eficacitatea în luptă. Printre acestea se numără acoperirea pe care un soldat o are, focul inamic îndreptat


Stai la coadă, eu mi-am pus sacoșa aici de două zile

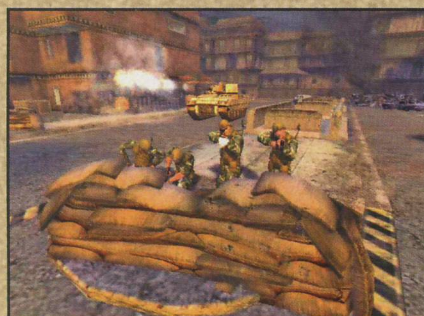

Toys for boys

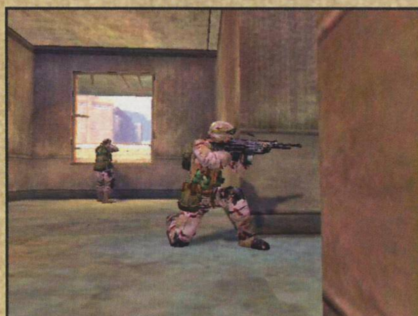

Capul jos!



asupra sa sau chiar instructajul de care a avut parte în pruncia sa militară. Cum nu numai abilitățile diferă la fiecare soldat, ci și reacțiile lor într-o situație de luptă, este foarte important să-ți cunoști bine oamenii de sub comandă (trebuie să știi dacă mănâncă șuncă la micul dejun, ce tutun mestecă, dacă au făcut sau nu balet în copilărie – chestii din astea). Iar de se va întâmpla ca unul să-și încheie de timpuriu socotelile cu această lume (lucru ce poate avea loc destul de des, întrucât un singur glonț este îndeajuns pentru a-l răpune, iar pachețelele pentru regenerarea vieții lipsesc cu desăvârșire), atunci vei fi blagoslovit cu alt răcan, ale cărui limite, însă, vei fi nevoit să le descoperi cât mai repede, pentru a nu fi pus în situația de a avea parte de surprize de la el. Asta înseamnă că trebuie să ai mare grijă de soldații tăi. Ținând cont de toate acestea, îți vei putea planifica atacurile cu atenție și chiar îți poți da seama de șansele de reușită, astfel încât să nu-ți trimiți oamenii să asalteze o liotă de inamici dacă nici țigara nu-s în stare s-o țină în mână, din cauza presiunii.

Obiectele din precedentul joc al căror singur rol era să te facă să te zgâiești la ele și să spui ori „Lasă-mă înăuntru!" (clădirile) ori „Vreau și eu!" (vehiculele), acum îți oferă ocazia să le cunoști mai bine, mai intim, din interior. Avantajele tactice atât ale clădirilor, cât și ale vehiculelor sunt mai mult decât evidente: în timp ce acoperișurile sunt ideale pentru a statornici lunetiști pe ele, vehiculele blindate și înarmate pot fi folosite pentru a oferi acoperire unei trupe în mișcare sau pentru a trage în vrăjmași (păi, deh, ce altceva să faci cu un tanc? Să agăți gagici cu țeava tunului?). Și dacă vehiculele nu-ți sunt de ajuns pentru a-i trimite pe insurgenți acolo unde americanii îl vor pe Bin Laden, atunci liderii trupelor tale o pot pune de câteva bombardamente aeriene (mmm... pulpă de militant zekistanez la grătar!).


Tancul din spate o fi al lor?


Drumul la toaletă e LIBER!

Al să dăm mână cu mână

Din surse sigure, am aflat că tipii de la Pandemic au pus gând rău părului de gamer, indiferent că e american sau român. Dacă în primul FSW, AI-ul inamic te amuza și, astfel, chiar te întinerea nițel, în Ten Hammers acesta e menit să-ți smulgă firele din cap unul după altul, încet, pentru ca apoi să facă bășcălie de chelia ta. Conform unei declarații a unei surse de nețărmurită încredere (bine, bine, recunosc, despre producător e vorba... Dar ce, tu nu-l crezi?), cică inamicii „e tare dăștepți, bre!". De pildă, vor înceta să mai contemple grenadele aruncate la picioarele lor și le vor azvârli cât mai departe de ei, se vor deda la manevre pe flancuri sau chiar se vor folosi de momentele în care echipa ta își încarcă armele pentru a ocupa o poziție mai avantajoasă. Soldații adverși vor fi și ei împopoțonați cu un indicator de experiență, care atunci când e verde, îi face să fugă la primul sunet de grenadă auzit, iar când e la extrema cealaltă (de culoare roșie, presupun) îi transformă în niște kamikaze veritabili.

Multiplayer-ul introduce un nou mod de joc, care pune versus-ul între americani și insurgenți. Primii vor sări la încăierare cu echipe de câte patru oameni, înarmați până în vârful degetelor de la picioare și însoțiți de vehicule, iar ceilalți vor sări cu nemiluita, cu proprietatea de respawn, cu abilitatea de a controla unitățile în mod individual și cu o gargară persuasivă cu care pot recruta NPC-urile de pe hartă.

Așa, dă-i la ficat!

Despre grafică nu prea am ce spune, în afară de: mai detaliată, mai realistă, mai cu fizica-n coaste, mai cu animația și fluiditatea în personaje, mai cu bla-ul în gură... Cu sunetul, cam la fel. Vor fi sunete ambientale, vor fi sunete lipsă și momente de liniște, va fi conversație între membrii echipei și va fi conversație între arme. În principiu, și grafica și sunetul ar trebui să fie bune. Însă asta numai dacă vor fi susținute de un gameplay pe măsură, că altfel nu mai contează deloc... Și, în final, cu toate că jocul n-are nimic de-a face cu boxul, eu mizez pe victoria lui Zece Ciocane. Asta deoarece juniorul reușește să impresioneze prin simplul fapt că va fi ceea ce trebuia să fie, cu un an în urmă, strămoșul său. Așa... Acum treci în ring și fă-le praf maxilarele!

■ **The Psycho**

Titlu	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Gen	FPS/Simulator militar
Producător	Pandemic Studios
Distribuitor	THQ
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	ianuarie 2006
ON-LINE	www.fullspectrum warrior.com/fsw2



Warhammer: Mark of Chaos

Iarăşi ce a fost şi mai mult decât atât

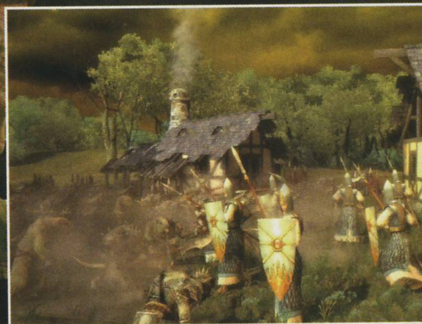
Universul Warhammer s-a născut în urmă cu peste 22 de ani şi a văzut lumina zilei în şase ediţii, fiind considerat una dintre cel mai bine documentate şi mai detaliate lumi existente. Este o lume în care elfii, orcii, dwarfii, morţii-vii şi multe alte rase se confruntă adesea în bătălii de proporţii epice pentru a câştiga supremaţia uneia asupra celeilalte. Un asemenea potenţial nu putea să-i lase indiferenţi pe mai marii de la Namco, care cu prima ocazie au preluat licenţa de la Games Workshop, realizatorii seriei. Astfel, înţelegerea dintre cele două părţi le va permite celor de la Namco să publice o mulţime de jocuri ce tratează universul Warhammer atât pentru PC, cât şi pentru console. Înainte de toate, este bine de ştiut că Warhammer 40 000, universul sci-fi „stăpânit" de Relic Entertainment, este o cu totul altă mâncare de peşte. Warhammer este un univers fantasy vast şi foarte bogat în conţinut, care ne trimite înapoi în timp, într-o lume a magiei unde paloşul şi buzduganul fac legea. Recent intraţi pe piaţa jocurilor destinate PC-urilor, isteţii de la Namco sunt însă conştienţi că pentru a se menţine la suprafaţă într-o mare de RTS-uri trebuie să vină cu ceva inovator. Şi astfel a luat naştere Warhammer: Mark of Chaos, opera celor de la Black Hole Entertainment, subsidiari ai Cinergi Interactive, care ne va ademeni cu încăierări de proporţii epice, ce se vor desfăşura în cadrul unor peisaje uriaşe ca întindere, oferind în acelaşi timp un nivel de detaliu uluitor.



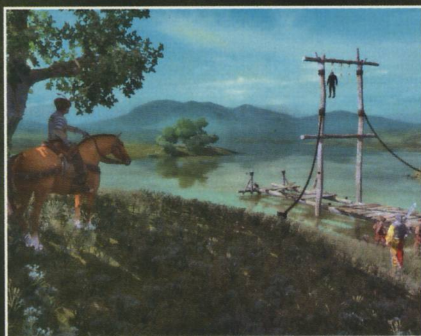
Să-nceapă dansul, fetelor!

Trecut-au anii...

Marele Război, în timpul căruia armatele nemiloase ale Haosului au pârjolit întinderile Imperiului, s-a sfârşit de mai bine de un an. Mulţi dintre supravieţuitori se tem însă că păruieli aprige încă mai au loc pe întinderile Lumii Vechi. O parte dintre armatele învinse ale Haosului au reuşit să se retragă spre îndepărtatul şi pustiul tărâm nordic, pe când restul au căzut pradă armatelor adverse. Din rândul celor care au scăpat cu viaţă răsar noi Campioni care se dau acum de ceasul morţii pentru a reuni forţele Haosului, însă în cele din urmă cu toţii ajung să muşte din ţărână. Nici unul dintre ei nu se compară cu fostul lor conducător căzut în luptă, Asavar Kul. Ameninţat de o nouă invazie, Imperiul porneşte alături de forţele armate ale elfilor la vânătoare de spurcăciuni, într-o ultimă încercare de a elimina rămăşiţele hoardelor Haosului odată pentru totdeauna din teritorii. Aceştia sunt alertaţi de pericolul pe care îl reprezintă micile grupuri armate ce au cucerit câteva aşezări de graniţă. Acum, patru armate de temut (Empire, Chaos, Skaven şi High Elves), alături de orci, dwarfi, vampiri şi goblini, se vor ciocni într-o uriaşă luptă pentru putere şi controlul absolut asupra teritoriilor. Interesant



Ai naibii şobolani cum trag la caşcaval


Gogule, mă cam strânge cravata

este că elfii nu s-au retras în urma Marelui Război, ci au rămas să sprijine imperiul oamenilor prin înființarea unor veritabile școli de magie, dar urmărind îndeaproape evenimentele ce au loc pe coasta nordică.

Jucătorul va porni din postura unuia dintre campionii Imperiului sau ai Haosului, scopul fiind acela de a conduce o campanie de extindere a teritoriilor și de întărire a armatelor, pentru ca într-un final să-și lovească inamicul acolo unde îl doare mai mult. Dar datorită faptului că în Mark of Chaos povestea poate fi urmărită din perspective diferite (în funcție de partea cui alegi să joci), vor exista o mulțime de evenimente despre care vei afla doar jucând a doua oară, dar dintr-o postură diferită, bineînțeles. Principalele rase vor fi în număr de patru (din cele 17), și anume Empire, Hordes of Chaos, Skaven și High Elves. Această alegere s-a făcut pe baza unor factori determinanți, producătorii alegând rasele în funcție de istorioara pe care doresc să ne-o servească. De asemenea, armatele vor oferi moduri diferite de joc, deosebit de interesante, arme unice și o serie întreagă de unități pe care să le desfășurăm într-un mediu de joc imens, anumite zone deosebindu-se radical de restul „parcelelor". Vom avea de-a face cu întinderi mlăștinoase, câmpii înverzite, păduri dese și zone înzăpezite, o parte dintre unități și rase descurcându-se când mai bine, când mai rău, în funcție de climatul și de terenul de luptă pe care își exercită activitatea.

Cu barda-n mână

În Warhammer: Mark of Chaos totul se reduce la război, accentul punându-se pe armatele și pe bătăliile pe care acestea le vor purta de-a lungul timpului, iar managementul resurselor și conceptul de bază de operațiuni pierd mult din importanță. Luptele vor fi însă cu adevărat impresionante din punct de vedere vizual și nu numai. Armatele uriașe se vor măcelări cu sete, iar demonii își vor arăta colții într-o lume extrem de detaliată, engine-ul grafic fiind capabil să țină în spate mii de unități încleștate în sângerosul dans al morții ce ne va umple monitoarele de sânge. Va exista, de asemenea, posibilitatea folosirii mediului înconjurător în avantajul tău. O întreagă varietate de construcții și porțiuni de teren destructibile, cum ar fi pădurile, mlaștinile sau tundra, modifică aleator forma de relief a câmpului de luptă, adăugând noi provocări din punct de vedere strategic, aspect care îi conferă jocului o rejucabilitate aproape infinită. În plus, pe măsură ce avansează în teritoriul inamic, eroii și campionii noștri vor putea învăța tactici noi, căpăta abilități noi, comanda unități mai mari și chiar provoca alți campioni la duel. Armurile și armele pot fi, de asemenea, îmbunătățite, iar jucătorului i se va oferi șansa să angajeze mercenari pentru a mai condimenta puțin atmosfera.

Dar să ne concentrăm puțin asupra gameplay-ului, Mark of Chaos fiind presărat cu misiuni objective-based puțin mai inedite. În clipa în care pătrunzi într-o astfel de zonă, vei avea de îndeplinit o serie de obiective. Sună familiar, fără îndoială, însă dacă o parte dintre aceste misiuni sunt relativ ușoare, constând doar în eliminarea tuturor unităților inamice din acea regiune, în altele va trebui să recurgi la tactici de guerilă, ajutat de o mână de camarazi, pentru a recupera artefacte ascunse în inima pădurii. Producătorii afirmă însă că nu va fi necesară îndeplinirea tuturor misiunilor pentru a duce jocul la capăt, dar cu cât vei îndeplini mai multe, cu atât vei avea mai multe resurse la dispoziție pentru bătăliile ce vor urma. Cât despre partea de multiplayer, un singur lucru mi-a atras atenția și mi-a trezit interesul: pe lângă varietatea de moduri de joacă cu care ne-au obișnuit RTS-urile, Mark of Chaos le va oferi jucătorilor posibilitatea să parcurgă campanii dinamice în mod cooperativ.


Mmm... mâncare...

E timpul pentru un upgrade

Din ce în ce mai multe RTS-uri au început să folosească motorașe grafice ce storc până și ultima picătură dintr-o placă video performantă și un procesor din gama de vârf, Warhammer: Mark of Chaos încadrându-se cu succes în această categorie. Evident, îl vom putea juca și pe detalii minime sau medii, dar atunci nu îl vom mai putea admira în toată splendoarea sa, modelele și nivelul de detaliu al unităților fiind uluitoare. În același timp, efectele speciale și iluminarea în timp real au darul de a ne lăsa cu gurițele căscate. Dar cu o grafică excelentă nu se face niciodată primăvară, iar când unui distribuitor/producător îi pică în brațe un astfel de proiect, nu trebuie să existe loc de greșeli. La urma urmei, este vorba despre Warhammer.

■ KiMO

Titlu	Warhammer: Mark of Chaos
Gen	RTS
Producător	Black Hole Ent.
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	cândva în 2006
ON-LINE	www.namco.com/games/warhammer





Brothers in Arms: Earned in Blood

Telenovelă cu gust de plumb

review

Al Doilea Război Mondial a fost și va rămâne în vecii vecilor la modă. Parcă-mi și văd nepoțeii jucându-se pac-pac într-un FPS holografic sau zbenguindu-se într-un adventure pe aceeași temă. Iar eu să stau liniștit, trăgând încet din paiul înfipt în cutia de bere în timp ce bunicuța croșetează căciulițe pentru micuții războinici. Să ne întoarcem, totuși, în prezentul care ne trimite pentru a nu știu câta oară înapoi în timp, dar nu pentru a sorbi din berea la care bunicii noștri din linia întâi doar visau, ci din țărâna ce mustea de sângele a sute de mii de soldați, mai mult sau mai puțin necunoscuți. Curios lucru, dar a existat o vreme în care aș fi acceptat orice motiv ca să-i ajut pe Aliați, numai să o fac cu stil. Call of Duty este exemplul aproape perfect, jocul aruncându-te fără menajamente direct în linia întâi, ca să pornești apoi într-o cursă contra-cronometru către obiectivul final. Este genul de joc care te ține în priză de la început până în ultima clipă, fiind o resursă aproape inepuizabilă de adrenalină pentru noi, ăștia mai smuciți. Nu a trecut prea mult și ne-am trezit cu Brothers in Arms: Road to Hill 30 venind puternic din spate și care continuă să îi sufle în ceafă, deși impune un stil de joc mai liniștit.

Noua franciză ubisoftiană produsă de Gearbox Software le-a oferit o alternativă celor sătui de atâta gâfâit cu arma-n brațe: pac-pac-ul tactic printre ruine și boscheți. Un fel de Full Spectrum Warrior, dacă vreți, dar cu o schemă de control a grupelor de soldăței poligonali mult simplificată. Road to Hill 30 s-a dovedit a fi o reușită, în ciuda unor lipsuri la capitolul inteligență artificială și a gameplay-ului doldora de evenimente scriptate, astfel că Ubisoft & Co. n-au stat pe gânduri și au făcut urgent o continuare. Au îmbunătățit ei oare ceva în termeni de gameplay? Recunosc că m-am săturat să-i măcelăresc pe bieții nemți din toate pozițiile posibile, însă curiozitatea nu mi-a dat pace și m-a expediat dintr-un șut înapoi în tranșee, în compania unuia dintre cele mai realiste shooter-e ale războiului. Apoi am încasat o palmă peste ochi. Aaau!!!

Cu moartea pe moarte călcând

Sergentul Baker, eroul principal din Road to Hill 30, este pe nicăieri în Earned in Blood, locul lui fiind luat de Joe „Roșcatul" Hartsock, care își intră în rol imediat după evenimentele de pe Dealul 30. Nu știu câți dintre voi și-l mai aduc aminte, dar „Roșcatul" a fost și el acolo, acesta amintindu-l uneori pe Baker și isprăvile lui în conversația purtată cu unul dintre superiorii săi. Nerăbdător să-i afle pățaniile, acesta descoperă că băiatul cu părul de foc a fost promovat recent la gradul de sergent și pus la comanda unui grup de parașutiști. Sunt „frații" săi, zice el, a căror încredere le-a câștigat-o în timp și pe care și-a jurat să-i scoată întregi din război. Și dă-i și povestește-i superiorului, care te-a servit cu o ceșcuță de cafea, tot ce ai pe suflet și toate pățaniile de la Road to Hill 30 încoace. Jocul este împărțit pe capitole


Se vede ceva, băieți?


E-al meu! Lasă-mi și mie unul!

și ne aruncă în bocancii tociți ai „Roșcatului", care alături de camarazii săi de arme trece prin foc și gloanțe o întreagă armată germană, cu blindatele și caii ei cu tot. Da... Am împușcat niște căluți. Pe unul dintre ei, săracu', l-am împușcat în grajd. Îmi stătea în cale, între mine și neamț. L-am împușcat și pe neamț. Ori eu, ori calul. Ermm... neamțul. Să-mi fie iertat... Și cam aici se opresc diferențele față de Road to Hill 30. Aș putea să jur că din punct de vedere al gameplay-ului nu

s-a schimbat aproape nimic. Aceleași niveluri restrictive, aceleași scene scriptate și aceeași armată germană care își dă cu firma-n cap. Nemții se agită, urlă și se ascund la vederea inamicului, trăgând apoi cu tot ce au, doar pentru a uita, uneori, un lucru elementar: să nu se ascundă în același șanț cu americanii. În schimb, cu alte ocazii, n-ar părăsi grămada aia de lăzi după care s-au aciuat nici să le dai foc. Și dă-i și dă-i...

Flancul frate cu soldatul

La fel ca în Road to Hill 30, succesul misiunilor rezultă dintr-o singură manevră: învăluirea pe flanc. Ți se pun la dispoziție una sau două grupe, fiecare compusă din doi sau trei soldați de nădejde. Nemții sunt, bineînțeles, aliniați undeva în spatele unui gard sau într-un crater săpat de o bombă. În condițiile în care un atac frontal ar echivala cu o sinucidere în grup, va trebui să-i ordoni uneia dintre echipe să execute foc de acoperire, iar celei de-a doua să atace grupul de potârnichi speriate de bombe, învăluindu-le pe flanc. Scurt și la obiect. Am constatat însă că atacurile în stil Rambo, de unu' singur și nesilit de nimeni, sunt însă uneori posibile, dar de nerecomandat. Îmi amintesc că într-una dintre misiuni am năvălit ca un hun în călduri peste un cuplu german pitit într-o tranșee, în timp ce camarazii mei mureau pe capete. Pe trei dintre ei i-au împrăștiat obuzele în cele patru zări, iar doi au murit atacați mișelește pe la spate. Erau în spatele meu, bineînțeles. Așadar, don't leave your man behind! Planificarea



Băi, care mi-a pus piedică!?

unui atac este însă ajutată din nou de modul bird eye view, ce-ți oferă o privire de ansamblu a câmpului de luptă de undeva de sus. Te ajută, dar, din nou, nu este neapărat necesară. Pe de altă parte, momentele în care neamțului îi descarci un întreg încărcător în bască, de la doar un metru distanță și fără ca el să se sinchisească de gloanțele ce l-ar fi mutilat, rămân nelipsite. De la distanță,



Soldat, îți ordon să tragi în bulinele alea roșii

aceeași problemă. La ce folos pușca cu lunetă dacă tragi cu... gloanțe oarbe? Scoate Fritz capu' de la cutie și pac! Nimic... Noroc că printre ele se mai strecoară câte-un plumb. Probabil că ține de modul de dificultate ales, cine știe. Important este că neamțul se mișcă, mișunând de colo-colo în căutarea unui nou adăpost (nu întotdeauna) când se vede încolțit. Pentru a le descoperi mai ușor poziția, producătorul a reintrodus bulina roșie plasată deasupra inamicului, care se schimbă în gri când focul de acoperire executat asupra sa îl „suprimă". Speriat ca de bombe, nu mai face nimic altceva decât să-și ițească din când în când țeasta de după gard, încercând să identifice pozițiile americane. Doar să pui arma la umăr și pac! Another one bytes the dust. Eh, de-ar fi așa de ușor cu arma asta care se tot bălăngănește...

Și totuși, războiul

În ciuda neajunsurilor sale, Earned in Blood reușește să se încadreze cu succes în categoria celor mai bune shooter-e tactice, alături de frățiorul său mai mare, Full Spectrum Warrior și Star Wars: Republic Commando. Marea mea dezamăgire rămâne faptul că după atâtea luni de zile, isteții de la Ubisoft și Gearbox nu s-au gândit sau nu au vrut să elimine problemele cu care se confruntă primul joc din serie, storyline-ul fiind singurul punct la care a plusat producătorul. Pe de altă parte, din punct de vedere vizual, nu am ce să îi reproșez. Engine-ul Unreal 2.5 se prezintă la fel de bine, iar arhitectura nivelurilor este, de această dată, mai elaborată, oferind mai multe modalități de abordare a misiunilor. Vă sfătuiesc, însă, să nu vă speriați de părțile mai puțin reușite din Earned in Blood, elementele ce au făcut din Road to Hill 30 un veritabil succes păstrându-se intacte. Dar așa cum spuneam, la fel de intacte au rămas și problemele. La Anu' și La Mulți Frați!

■ KIMO



Titlu	Brothers in Arms: Earned in Blood
Gen	Tactical Shooter
Producător	Gearbox Software
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel. 0215690600
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.brothersinarmsgame.com/us/earnedinblood



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,8

FIFA 06

Un fotbal problematic

Este tot mai clar modul cum merg lucrurile cu simulatorul de fotbal produs de EA. După un mic pas în față, este imperativ să urmeze un salt în spate. Poate asta e chiar politica lor. Hai să facem unul nasol și anul viitor rupem gura târgului cu un „super joc". Este evident că nu au probleme prea mari cu acest simulator și asta mai ales datorită celor două elemente esențiale din jurul jocului. Unul ar fi că este un simulator de FOTBAL, iar al doilea este legat de licențe.

Simulator de nervi

Debutul meu în acest sezon a fost unul fericit. Am încasat o frumusețe de gol. De la Hagi. Trebuie să recunosc că am fost uimit de prezența lui în reprezentativa Classic XI și chiar am avut o mică speranță legată de o participare mai consistentă a reprezentantelor noastre în această ediție. Nu mă așteptam la Divizia A, dar am dat fuga la Other Teams și... nimic. Tot ce avem și în acest an este echipa națională, privată de prezența lui Mutu pentru simplul fapt că el nu există în acest joc. Se pare că suspendarea primită de la EA este una de durată. În schimb, la Juventus și-a făcut apariția un tânăr român pe nume Teodor. Cazul lui Mutu nu este singular însă, mai mulți jucători au pierdut în mod misterios convocarea în acest an. Pe lângă jucători dispăruți, avem și o problemă cu componența echipelor. Loturile sunt cele din luna august, iar cei de la EA ne sfătuiesc să mai aruncăm câte un ochi pe site după un update. Până acum au apărut 249 de jucători pe care EA ne îndeamnă să-i transferăm manual pentru a avea loturile la zi. Mai exact, să facem noi treaba pe care nu au făcut-o ei. Și asta în condițiile în care un patch va fi lansat pentru a rezolva unele probleme legate de control. Parcă și văd cum la anul voi fi rugat să import câteva gif-uri ca să nu joc cu arenele goale. Și cu asta am descris și progresul făcut la acest capitol. Nici nu se pune problema de reacții ale suporterilor sau ale antrenorilor, singurele cut scene-uri pe care le avem fiind cele obișnuite cu jucători care se bucură sau protestează la câte o decizie aberantă. Și dacă am ajuns și la arbitraj, trebuie spus că acesta este chiar sub nivelul celui cu care suntem obișnuiți în agitatul nostru campionat. Se pare că în unele situații, pentru a avea un gol validat, condiția nu mai este ca mingea să treacă prin cadrul porții, ci să iasă prin careul de șase metri. Noroc că un procentaj neobișnuit de mare de lovituri lovesc câte o bară și ne scutesc de scoruri de forfait.

Meciurile din FIFA 06 sunt lipsite de cursivitate, așa că în cazul acestui joc plăcerea de a juca fotbal are mult de suferit. Și dacă putem trece peste loturi greșite, tribune lipsite de viață sau alte neplăceri, aici problema este mai gravă pentru că afectează principalul motiv pentru care am cumpăra acest joc. Pasele jucătorilor exasperează, intră aproape toate în situația singur cu portarul, pătrunderile solitare sunt eșecuri garantate, schimbările de direcție în regim de viteză lipsesc, iar AI-ul irită peste măsură. Stilul lui de joc este de-a dreptul bizar mai ales când este dezavantajat de scor. Practică un fotbal slab, defensiv, iar toți jucătorii controlați de el nu se simt bine dacă nu fac două, trei fente, plus o piruetă chiar în situația în care nu au un adversar pe ei. Cornerele și loviturile libere se execută mai simplu și cam la voia întâmplării.



A sărit și el să nu dea de bănuit

Sunt Pro Evolution

Acesta este rezultatul unui an de muncă în laboratoarele EA. Poate că nu își dau seama, dar prin această „reușită" au împins o mulțime de gameri în brațele celor de la Konami (PES5). Ba mai mult, pe site-ul oficial oferă și o portiță prin care jocul poate fi returnat. Poate au remușcări.

■ **Rzarectha**

Titlu	FIFA 06
Gen	Simulator de fotbal
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,3 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.fifa06.ea.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

7,4



După ultimele reguli, acesta este GOOOLLL!

DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE





FLATRON ARTISTIC

L1940B
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1740P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

FLATRON ULTRASLIM

L1980Q/L1980U
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1980U: 12MS)
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1780U: 12MS)
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

ARTISTIC



L1720B/L1720P

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1720P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 550:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1520P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STYLE:



L1930S/L1930B

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1730P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1530P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STANDARD:



L1915S

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1715S

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160

L1515S

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

STANDARD:



L1950S-SN

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

HTTP://RO.LGE.COM
Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics

Total Overdose

Supradoză de salpetru

Mexic? Tequilla, senioritas, chilli (mult chilli) și un iz înțepător de trotil. Ocazional, câte un Pancho Villa și un tânăr Indiana Jones, dar deja intrăm pe tarlaua filmelor culte. La asta se rezumă cunoștințele fețelor palide despre țara cu închisorile mereu pline. Dacă aveți nevoie de o demonstrație, luați la privit o sută de filme cu și despre mexicani și numărați câte păhăruțe de băuturi spirtoase autohtone s-au consumat, câte joint-uri au fost aprinse cu pistolul într-un singur minut sau câți tineri albi au cunoscut fiorul dragostei carnale prin intermediul unei seniorita focoase. O să-mi dați dreptate...

Revenind la universul poligonal care ne umple existența, aici se simte lipsa unui Danny Trejo (l-am văzut doar în Def Jam Fight for New York). Eidos și SCi au sesizat absența junelui prim mexican duhnind a chilli și tequilla și ne prezintă mândri nevoie mare un joc care ar trebui să fie trimisul lui Rodriguez pe PC.

El Gringo Loco

Ramirez Cruz. Un nume tipic mexican. Fost pușcăriaș. O ocupație tipic mexicană. Are un frate geamăn și un tată mort cu „gun-ul" greu. Clișeu tipic hollywoodian. Primește în dar un vagonet de arme care, evident, nu îi vor fi de ajuns, dar vor constitui motivul pentru care tineretul îl va adora. Clișeu tipic rodriguezian. Acum puneți toate ingredientele într-o pinata, înarmați-vă cu bâte și frăgeziți căprița creponată până explodează. O să obțineți o povestioară suspect de asemănătoare cu un scenariu scris de Tarantino în timpul orelor de Cultură Civică din ciclul primar. Fiți atenți: un agent DEA (pe care îl veți plimba preț de un sfert de oră prin junglele Americii Latine) este „convins" că bărbații adevărați nu folosesc parașuta. Intră pe felie fiul său, tot angajat cu normă întreagă la DEA, care, după un iureș sălbatic cu niște bagabonți drogați, alunecă pe un cartuș și ajunge într-un scaun cu rotile (nimic grav, o luxație, nu vă impacientați). Imediat după, fratele geamăn, un deținut cu inimă de aur, preia rolul tânărului agent DEA (Mala Mujer, anyone??) și pornește o cruciadă împotriva nelegiuiților, a agenților corupți și a ordinii publice. Acum să vă văd, v-ați prins ce lipsește? Dacă nu, înseamnă că faceți parte din oamenii care au considerat Desperados 2 o revelație a cinematografiei, caz în care chiar n-are rost să citiți în continuare. Total Overdose este un joc superb, cumpărați-l că merită.

Acum, că am rămas doar noi, oamenii care joacă, dar nu se joacă, nu mă pot abține să nu observ deficiențe grave la capitolele originalitate, prospețime și/sau adâncime. Și lipsa flagrantă a lui Danny Trejo. Păi ce film/joc e ăla în care nu apare Dumnezeul mexicanilor, ha?

A Gunslinger Tale

Am ajuns la o concluzie sănătoasă. Nu vom juca Total Overdose pentru plăcerea de a descoperi o conspirație mondială a extratereștrilor cu accent spaniol și nici pentru o încărcătură filosofică demnă de un roman semnat Kafka. Nu există așa ceva. În schimb, avem un tir plin cu gloanțe, pe care noi va trebui să le ajutăm să-și găsească drumul către țeasta consumatorilor de chilli sau a fumătorilor de „mota". Din acest punct de vedere, Total Overdose își merită numele: „A gunslinger tale in Mexico", deși s-ar fi putut și fără „tale". Cantitatea de arme este direct proporțională cu numărul de nelegiuiți care vor face cunoștință cu efectele lor, iar oferta de acrobații aeriene tinde să o egaleze pe a Matrix-ului. Odată ce veți începe să țopăiți printre sutele de gloanțe care vă caută, firul epic trece pe plan secund și tot ce contează e că Eidos v-a dat pistol. Și o groază de ținte. Câteva upgrade-uri (dual wield, mai multă stamina sau un „bullet time" – vă zic de el mai încolo – mai acătării) și o mână de „misiuni" secundare vor da un sens măcelului iresponsabil, dar totuși protagonistul „cel mai principal" rămâne pușcociul. Dovada e interesul crescut pentru dialogurile pline de încărcătură între respectiva țeavă și miile de figuranți din peisaj. Personal am fost mult mai interesat să aflu ce



Mexicanul Zburător


Los grandos exitos in espagnol

are de spus shotgun-ul vecinului decât să găsesc asasinii lu' tata.

Grand Theft Idea

Eh, am ajuns și la partea interesantă. Furtul intelectual. Trei ore de joc mi-au fost de ajuns să aflu ce proprietăți au fost șpionate de privirea ageră a cercetașilor lui Eidos. Și în ce proporție au fost „reciclate”.

Grand Theft Auto sare în ochi încă de la început. Avem un oraș de graniță, prin care ne vom preumbla pedestru sau călare pe un El Camino subtilizat de la un turist alb venit în vizită la furnizorul său columbian. Toate bune și frumoase, numai că orășelul din Total Overdose ar putea fi înghesuit în garajul unde ascundea Cal dubițele SWAT și, ca un „bonus”, este înțesat de „puncte de trecere”, niște cețuri verzi-albăstrui pe unde se face tranziția între cartierele urbei. După loading screen-ul de rigoare. Autovehiculele sunt mai puține decât modelele produse de uzinele Dacia în ultimii 20 de ani și, în afară de viteză (de care nu sunt prea sigur), de culoare și, ocazional, de formă, prea mari diferențe nu există între ele. Adică modelul fizic al oricărei mașinuțe din joc este suspect de asemănător cărucelor cu rulmenți pe care le construiam în copilărie. Câteva rampe împrăștiate prin peisaj vă vor îndemna să le încercați, dar nu tot ce-i rampă se sare. Mai clar, puteți încerca o cascadorie doar unde vă dă voie Eidos-ul. Restu-s doar de formă.

Mai apoi vine rândul lui Max Payne. Max avea bunul obicei să folosească o șmecherie învățată la rândul lui de la bunicul Matrix, și anume Bullet Time. Halitorul de chilli și-a însușit această idee și a adaptat-o la nevoile albului setos de măcel cu încetinitorul. În combinație cu șmecheriile de care e în stare El Gringo Loco (mai ales cutiile de chitară cu trăgaci a la Enrique Iglesias), are un efect plăcut și, de ce nu, relaxant (e destul de stresant să vânezi în timp real zece mexicani nervoși). Dacă totuși v-ați dovedit neputincioși în fața hoardelor de tequilliști, vă sare în ajutor Prince of Persia, care l-a învățat pe Cruz să dea timpul înapoi. Păcat că n-am la dispoziție așa ceva să dau puțintel timpul înapoi și să le fac o vizită celor de la Eidos însoțit de actualul review.

Viva el Mexico!!!

... sau ce se întâmplă când departamentul modelare a primit o cisternă cu tequilla de la conducere. Texturi șterse, modele 3D ce nu se ridică la nivelul lui GTA 3 împopoțonează un motoraș grafic fușerit în stil grande. Și prost optimizat. Mediocritatea în care se bălăcește respectivul engine e penetrată din când în când de o mică animație mai acătării sau o porțiune texturată cum trebuie, dar momentele sunt extrem de rare și, având în vedere rapiditatea cu care se desfășoară lucrurile, vor fi trecute cu vederea. Păcat.



Midget killin'

Totuși, un mexican beat devine un mic artist când vine vorba de lălăitul nocturn. Coloana sonoră (singurul lucru bine făcut... de alții, nu de Eidos), compusă de nește roacări săltăreți (Molotov și alții) împinși de la spate de un rap cântat în dulcele grai spaniol (Deliquent Habits) și îngânați de un flamenco mai mult decât excelent, adaugă mai mult la atmosfera jocului decât toate vocile cu accent „latino” exagerat sau cutiile care duhnesc de la o poștă a Cannabis Indica (deși am deslușit și una încărcată cu Sativa)... Măcar atât.

Căutându-l pe Trejo

După cum suntem învățați de filmele educative pentru tineret cu Adam Sandler și Jennifer Aniston, excesul de chilli a fost urmat întotdeauna de un pârț sonor (în cel mai bun caz). Înlocuiți „chilli” cu o tocană de idei șutite, grafică prăfuită și inteligență sub medie și veți obține exact efectul pe care îl va avea Total Overdose asupra unui gamer care se poate lega singur la șireturi. Același pârț. Din fericire pentru nervii mei, mă număr printre aceia care apreciază un „fart joke” și, ca un rezultat imediat, scurta experiență trăită în timp ce jucam Total Overdose a fost una aproape plăcută. Mi-e foarte clar că am de-a face cu un joc pe care americanii îl vor găsi foarte curând în „bargain bins” sau pe care unii gameri filantropi îl vor dona copiilor irakieni (să râdă și ei de mexicani), dar nu mi-am putut opri un zâmbet la comentariile lui Cruz sau la înjurăturile suculente aruncate din când în când.

El Mariachi a fost OK pentru un film cu un buget de 4.000 de dolari și pistoale cu apă, dar dacă Rodriguez ar mai scoate așa ceva (cu resursele de care dispune acum), l-aș îndopa cu chilli și i-aș ascunde cheia de la budă. Așa stau treburile și în cazul joculețului nostru. Dacă pe cutie nu ar fi scris „Eidos”, ci „Made in Dolhasca”, aș fi fost tentat să-i acord o notă mai mare. Din păcate, SCi nu este un tânăr Rodriguez la începutul carierei și, cel mai important, mă îndoiesc că Total Overdose a fost finanțat din banii de ciungă ai copilului vreunui baștan de la Eidos... Și ce i-ați făcut lui Trejo?

■ **cioLAN**

Titlu	Total Overdose
Gen	Action
Producător	SCi Games
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB, HW T&L
ON-LINE	www.total overdose.com



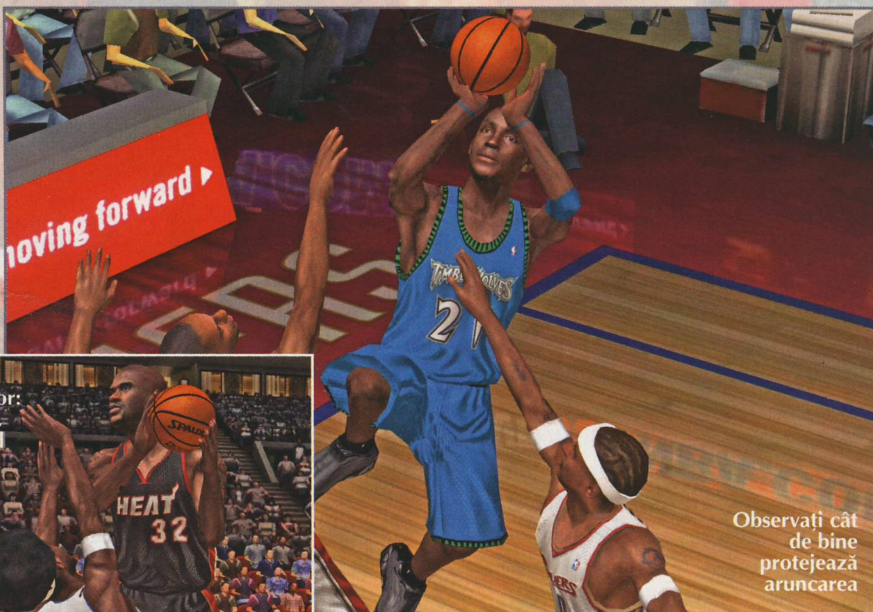
Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	7/10

6,6

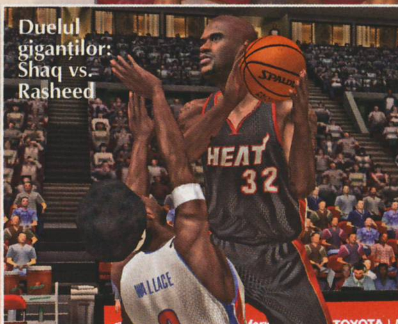
NBA Live 06

Ne place NBA

În fiecare toamnă, EA ne oferă doza de simulatoare sportive care ar trebui să ne țină liniștiți și cu zâmbetul pe buze un an întreg. Problema lor este că au trecut vremurile când făceau legea, căci de ceva timp în mai toate sporturile există o concurență demnă de luat în seamă, care ar trebui să-i stimuleze și ca rezultat final să ne ofere jocuri mai atractive. Să vedem așadar ce s-a reușit în acest an la capitolul baschet.



Observați cât de bine protejează aruncarea



Duelul giganților: Shaq vs. Rasheed

Mult prea mult spectacol

Cum bine am fost obișnuiți, în NBA Live avem o varietate de moduri de joc care să ne ferească de plictiseală până la următoarea lansare. Pe lângă clasicul sezon, cei care vor să adauge și un strop de management se pot apuca de Dynasty Mode, care e puțin mai „complicat" decât în 2005. De asemenea, a fost păstrat weekendul ALL-STAR, care ne permite să participăm la toate evenimentele care au loc și în realitate. Pe larg, ne putem întrece în meciurile Rookie și All Star, plus în concursurile de dunk-uri și de trei puncte. Și nu în ultimul rând, este modul „1 on 1", mult mai interesant datorită unui AI care nu mai poate fi depășit atât de ușor ca în trecut. Deci nu ne putem plânge de lipsa opțiunilor de joc. Să vedem cum stau lucrurile în timpul partidelor, unde avem și bune și rele. Trebuie spus că jocul echipei curge excelent și singura problemă este alegerea soluției optime pentru diferitele faze de joc. Utilizarea unui gamepad dual stick îți înlesnește controlul jucătorilor și îți permite cursivitate în mișcări. Într-o secundă, poți să soliciți un blocaj, să faci un cross-over și să pasezi la inel pentru alley-oop. NBA Live 06 nu este primul joc la care un Logitech Rumblepad 2 îmi oferă un control foarte facil și precis, în situația în care am de-a face cu o mulțime de comenzi în timpul jocului, fapt pentru care am ținut să-mi împărtășesc preferința. Un alt plus e dat de posibilitatea de a alege în timpul partidei modul în care echipa abordează fazele de atac și apărare. De exemplu, dacă situația o cere, putem să facem presing chiar din jumătatea adversă sau, pe atac, să ne izolăm conducătorul de joc și astfel să-l lăsăm în duel unu la unu cu omul care îl marchează. Nu sunt la fel de încântat de finalizările prin alley-oop, care îți lasă impresia că toți de la tine din echipă aduc puțin mai mult cu Abdul-Jabbar. De multe ori, un moment de panică sau lipsit de inspirație poate fi rezolvat prin apăsarea butonului magic, comandă ce include atât pasa, cât și finalizarea. Un procentaj mai mic al acestor reușite ne-ar mai aduce puțin cu picioarele pe pământ. De asemenea, mi-aș fi dorit mai puține capace „devastatoare" pe care conducătorul de joc le aplică pivotului advers.

Și pentru că și acest an trebuia să fie marcat printr-o nouă găselniță EA, acum pe lângă jucătorii simpli și modești, în fiecare echipă este câte unul mai fițos și care pune osul mai mult la victoria echipei. Asta doar dacă dorim așa ceva pentru că putem la fel de simplu să le dezactivăm abilitățile speciale și să ne rezumăm doar la a profita de ratingul lor, implicit mai bun.

O atmosferă în plus

Grafica jocului nu diferă foarte mult de anul trecut și eu chiar mă întreb dacă era prea gol la „key features" de au trecut și la un engine grafic nou. Asta nu înseamnă că nu avem o grafică mai bună și, fiind un sport de interes peste ocean, o atmosferă realistă dată de tribune și de cut scene-uri. Comentariul este bun și chiar îți dai seama că tu și băieții ăia doi, care fac conversație pe marginea meciului, urmăriți același meci. Poate că dacă ar explica mai rar unde ai greșit la faza recent încheiată, ar stresa mai puțin. Per total, jocul mi-a lăsat o impresie bună și chiar mi-a dat motive să trec peste ediția 05 și să afirm în continuare „I love this game!"

■ Rzarectha

Titlu	NBA Live 06
Gen	Simulator de baschet
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.easports.com/sports/nbalive06/home.jsp



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

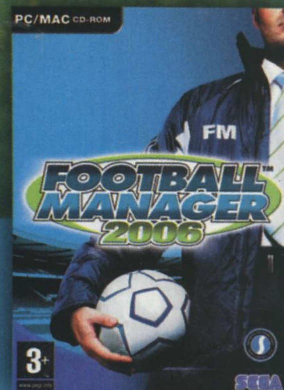
8,4



- SEMI-FINALA UNEI CUPE EUROPENE.
- TE AFLI AICI DATORITĂ JUCĂTORULUI VEDETĂ.
- CARE TOCMAI A SUFERIT O RUPTURĂ DE MENISC.

AI ÎN MINTE UN PLAN D?





DISPONIBIL ÎN TOATE MAGAZINELE SPECIALIZATE

Bestseller-ul de la Sports Interactive se întoarce pentru un nou sezon

Vei face o schimbare post pe post pentru a continua să presezi defensiva adversă? Sau vei introduce un mijlocaş ca să conservi avantajul fragil pe care-l ai?

Chiar dacă reuşeşti să scapi cu bine din această situaţie, tot mai trebuie să ai grijă de starurile în devenire, să negociezi contracte, să ridici moralul echipei, dar mai ales, să iei deciziile tactice care fac diferenţa între gloria eternă şi înfrângerea umilitoare.

Iţi trebuie pasiune pentru a fi fan. Însă îţi trebuie curaj pentru a fi un manager.

HOW WILL YOU MANAGE?

www.footballmanager.net

CAUTA VERSIUNILE DE XBOX 360 ŞI PSP DE FOOTBALL MANAGER LA ÎNCEPUTUL ANULUI VIITOR.







Joc distribuit in Romania de:
TNT GAMES
tel/fax: 021/32400980
e-mail: info@tntgames.ro
www.tntgames.ro

www.sigames.com





www.sega.co.uk

Fahrenheit

Gheața e subțire

„Știți, cineva mi-a spus odată că...". Întotdeauna am vrut să încep un articol așa. Nu știu de ce, dar o asemenea frază vine cu propria ei poveste învăluită în mister. Cineva mi-a povestit ceva, iar eu o să împărtășesc cu voi secretul. Răbdare și tutun. Ce poate fi mai plăcut pentru un aventurier decât să dezlege ițele unei povești ce pare că îl cufundă din ce în ce mai mult într-un mister atrăgător? Ca de exemplu Fahrenheit. Jocul preluat de Vivendi, apoi de Atari, ce-și schimbă numele pentru americani în Indigo Prophecy, este produs de niște oameni care au avut curajul să scoată Omikron și după aia au tăcut. Cu o premisă ciudată, a criminalilor care împânzesc un oraș înghețat, cu multe detalii, toate menite să te bage în ceață, cu un trailer ce ridică întrebări și prime impresii care toate indică spre ceva. Mare și interesant. Și uite așa se creează misterul, se profilează jumătate de poveste, iar legenda este pe jumătate gata.

Cu toții suntem un pic luați

Să începem cu începutul, numai pentru a vă arăta cât de bine se pricep băieții ăștia la crearea unei atmosfere. În timp ce hard diskul se chinuiește să instaleze jocul, suntem tentați de un mini-game gen quiz. Să răspundem, așadar, la niște întrebări. Câți criminali în serie sunt în SUA în acest moment? Ce populație are New York-ul? Care sunt trăsăturile comune criminalilor în serie? Chit că ghicești sau nu, legătura cu ce va urma este stabilită. Dacă incluzi aici și tema muzicală semnată de Angelo Badalamenti (care s-a ocupat și de muzica din Twin Peaks, dacă te întrebi cu ce seamănă cea din Fahrenheit), ești deja pregătit să înfrunți misterul.

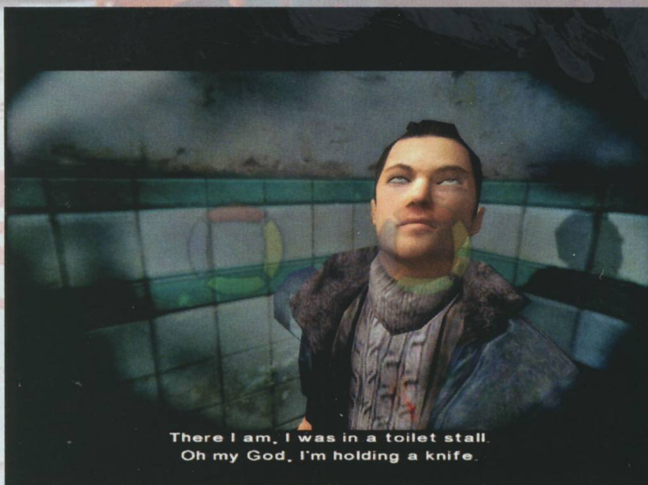
Coincidență sau nu, când am testat jocul, o vreme mohorâtă se abătuse asupra Brașovului și am ajuns să tremur în redacție, grație lipsei de reacție a celor care stăteau cu ochii pe robinetele caloriferelor. Zic coincidență pentru că în Fahrenheit totul este înghețat. O iarnă grea s-a abătut asupra New York-ului (și nici restul lumii nu o duce prea bine), iar acest motiv revine obsedant pe tot parcursul jocului. O fi din cauza faptului că frigul îngheață totul în loc, ține oamenii în casă și transformă orașul dintr-unul plin de viață într-unul fantomă? Cert e că, înghețat din cap până în picioare, cu degetele bocnă atingând tastatura rece, am simțit perfect ceea ce producătorii jocului au vrut să transmită. O senzație de sfârșit al lumii, combinată cu faptul că tu, jucătorul, ești incapabil să te opui înghețului.

În această atmosferă apăsătoare începe jocul... Undeva într-un restaurant pierdut în oraș, îl privim pe Lucas Kain „trezindu-se" într-o transă fix în toaleta localului. Parcă posedat, plin de sânge și cu un cuțit în mână, Lucas se apropie de un alt client care și-a ales un moment foarte prost pentru a se supune chemării naturii și îl înjunghie. Momentul în care bietul om își dă ultima suflare coincide cu cel în care Lucas se trezește din transă. Acum, tocmai ai aflat (cu ajutorul quiz-ului de care aminteam mai devreme) că sunt cam mulți criminali pe lumea asta și iată că tocmai ai devenit unul dintre ei. Faptul că ești un criminal e clar, însă trebuie să te pui în pielea personajului și să îți acorzi singur prezumția de nevinovăție. Sau nu? Ce te-a mânat de fapt să comiți oribila crimă? Ce e în neregulă cu tine?

Jos dictatura tastaturii!

Nu numai povestea sau atmosfera a atras atenția asupra jocului, în momentul în care a fost anunțat, dar și faptul că cei care ne-au adus Omikron-ul vor să încerce să schimbe fața adventure-urilor modificând serios gameplay-ul. Știți voi, vechea poveste cu faptul că adventure-urile sunt blablablabla... Însă oamenii ăștia chiar și-au luat misiunea în serios și din momentul în care ești pus pentru prima dată în pielea personajului, dai piept cu aceste schimbări radicale. Să le luăm pe rând...

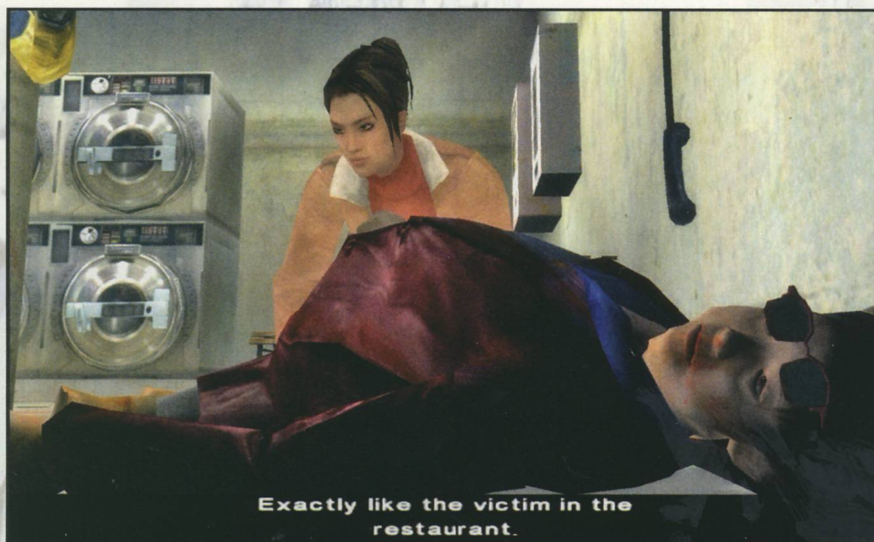
În primul rând, controlul. O să amintesc aici că jocul a fost lansat și pentru console, iar controlul a fost cu



Te simți bine? Miroase urât?



Ah, ce wallpaper plin de optimism



Repede, ia-i banii

siguranță creat cu gândul la acestea. Controlul implică combinarea mouse-ului cu tastatura, într-un mod destul de complicat și care s-ar putea să nu îi mulțumească pe toți. Fiecare opțiune pe care o ai în timpul jocului, fie că e vorba de un dialog, fie de o acțiune, se realizează prin intermediul mișcării mouse-ului în direcția cerută de acțiunea pe care vrei să o întreprinzi. De exemplu, dacă ești în fața a două sertare, cel de sus poate fi deschis dacă împingi mouse-ul în sus, iar cel de jos dacă îl împingi în jos. Trebuie însă să fii atent că de fiecare dată când ai de ales între mai multe opțiuni, dispui de un timp limitat în care să faci asta. Ceea ce, mai ales în timpul conversațiilor în care ai multe variante de dialog, poate fi un pic prea stresant. Dar bilă albă pentru inovație.

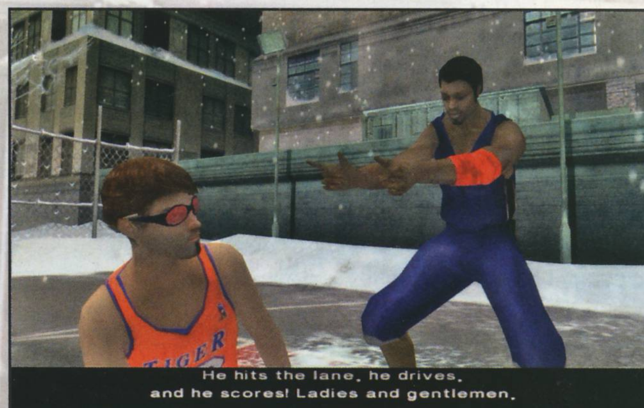
Combinația mouse+tastatură își intră în drepturi în timpul scenelor de acțiune, pe care o să le descriu un pic mai încolo. Pe scurt, trebuie să folosești combinații de taste + mouse, ceea ce îți poate da serioase bătăi de cap. Îți recomand călduros să folosești un gamepad bun (am ales un Thrustmaster Dual Trigger, care s-a comportat perfect) ca să scapi de orice fel de probleme legate de control.

Următoarea noutate care o să dea peste tine are legătură cu elementul vizual și apare sub forma împărțirii ecranului de joc în mai multe sub-ecrane, care prezintă acțiunea din diverse unghiuri. După ce ți-ai terminat ritualul soldat cu uciderea individului din toaletă, îți aduci brusc aminte de polițistul care-și servea cafeaua în același restaurant. Ecranul se împarte în două, o parte urmărind polițistul în timp ce se ridică de la masă și se îndreaptă voios către scena crimei, iar cealaltă te are în prim plan pe tine. Așa că o să stai cu un ochi pe polițist și cu unul o să încerci să afli cum să faci să scapi mai repede din toaletă, fără să fii depistat. O altă bilă albă pentru inovație și atmosferă, pentru că nu ai cum să nu-ți tremure pantalonii pe tine și degetele pe mouse când vezi câți pași mai are brațul legii până să te înhațe. Pe lângă faptul că reprezintă o adiție importantă la crearea unei atmosfere cât mai veridice și mai puternice, această noutate adusă de cei de la Quantic Dreams vine și ca un plus foarte important la modul în care este spusă povestea, dând „povestitorilor" din spatele jocului o unealtă vizuală foarte puternică pentru a-și transmite mesajul.


Sex cu mouse-ul. Adică cu ajutorul mouse-ului. Adică...

De gustibus

Ziceam mai înainte ceva de scenele de acțiune. Da, jocul se înscrie în noua linie adoptată de adventure-uri (vezi și Dreamfall) și nu se sfiește să introducă scene de acțiune într-un gen de jocuri ce le excludea prin definiție, până acum. Despre ce este vorba, de fapt? Pentru că nu vorbim aici de scene clasice de acțiune, producătorii dorind să inoveze și acest aspect al jocului. În timpul jocului ne vom întâlni destul de des cu scene ce presupun o contribuție mai mare din partea jucătorului: momente în care ne luptăm cu un adversar, în care evităm mașini sau pur și simplu trebuie să depunem un anumit efort fizic. Evident, acestea presupun anumite mișcări din partea personajului nostru, care se pot realiza ori în stilul clasic al jocurilor de acțiune, în care pui stăpânire complet pe toate capacitățile motorii ale personajului, ori așa cum ne propun cei de la Quantic Dreams. În momentul în care trebuie să ne implicăm într-o astfel de scenă de acțiune, pe ecran apar două cercuri, împărțite fiecare în patru culori ce coincid cu cele patru direcții clasice (sus, jos, dreapta, stânga). La fiecare acțiune ni se indică o serie de direcții pe care trebuie să le urmăm cu ajutorului controlerului (tocmai de aceea



Uite atâta e... Pe bune!

recomand un gamepad, pentru că mouse-ul și tastatura pot ridica probleme aici). Dacă urmăm cu succes direcțiile indicate, acțiunea respectivă este considerată ca fiind îndeplinită. Nu avem deci nici un control direct asupra personajului, fiind limitați la a urma ceea ce ni se indică pe ecran. Este o metodă foarte, cum să spun... arcade și care s-ar putea să nu placă tuturora. În primul rând, pentru că tu de fapt nu faci nimic, ci doar urmezi niște instrucțiuni și în al doilea rând pentru că fiind cu ochii cât cepele pe cercurile respective, reușești de cele mai multe ori să scapi din vedere exact ceea ce se întâmplă cu personajul tău. Cu alte cuvinte, faci tu ce faci, dai din butoane, parcurgi la perfecție secvența indicată, dar nu prea ai prins ce ai făcut, în cine ai dat cu pumnul sau că ai făcut de trei ori flic-flac-ul pe spate. Însă pentru un jucător ahtiat de adventure-uri, aceste detalii oricum nu o să primeze.

Chiar dacă este departe de a fi perfect, acest mod de abordare a scenelor de acțiune reprezintă o inovație care, folosită cu cap, poate fi extrem de benefică. Pentru că este una dintre modalitățile prin care poți să legi FIZIC jucătorul de joc. În unele scene de acest fel, direcțiile care îți sunt indicate și ritmul lor se contopesc perfect cu acțiunea de pe ecran. Un exemplu grăitor este acela în care ești pus să cânți la o chitară, iar ritmul melodiei pe care o fredonezi tu acolo se regăsește perfect în mișcările pe care trebuie să le faci cu controlerul. Adaugă aici și o eventuală introducere pe viitor a force feed-back-ului pentru controler în astfel de scene și avem o modalitate cu totul nouă de a transmite emoții jucătorului.

Stâlpul societății

Crezi că toate inovațiile astea sunt de ajuns? Ei bine, nu... Mai urmează câteva. De exemplu, Fahrenheit nu ni-l va oferi doar pe Lucas ca personaj controlabil. Nuuu... Îi mai avem pe Carla Valenti, detectiva care se ocupă chiar de crima pe care a comis-o Lucas, pe Tyler Miles, partenerul ei, și pe Marcus Kane, fratele preot al lui Lucas. Bine, să spunem că asta nu este chiar o inovație, că doar Day of the Tentacle a făcut asta acum ani buni. Dar hai, permiteți-mi să-i felicit pe cei de la Quantic pentru ideea de a mă pune atât în pielea vânătorului, cât și a vânatului. Și, mai ales, pentru modul în care asta afectează de fapt povestea.

La începutul jocului, Lucas se trezește cu un cuțit în mână și un cadavru lângă el și rămâne la latitudinea ta cât de bine vrei să-ți acoperi urmele. Dacă lași mai multe indicii, asta te va ajuta tot pe tine, când vei investiga scena crimei cu ajutorul Carlei și al lui Tyler.

Povestea o fi începând ea privită din două unghiuri total opuse, cel al

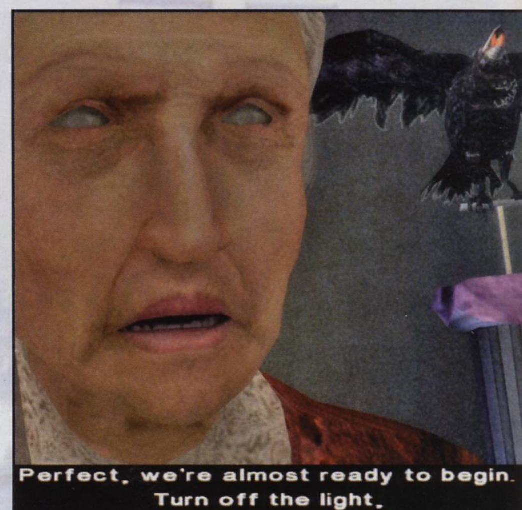


Repede, să prindem elicopterul de 6

criminalului și cel al polițistului care investighează crima, însă totul duce spre același final. Așa este și cu acțiunile tale din timpul jocului. Avem o linie principală a storyline-ului, care duce către cele două variante de final, dar care, vrei, nu vrei, te va aduce în acel punct terminus înainte de concluzie. Ce este foarte interesant este modul în care ajungi până acolo, pentru că asta diferă în urma acțiunilor tale. S-ar putea chiar să nu îți dai seama, dar poți să schimbi radical anumite evenimente din timpul jocului în



Despre ce vorbeam?



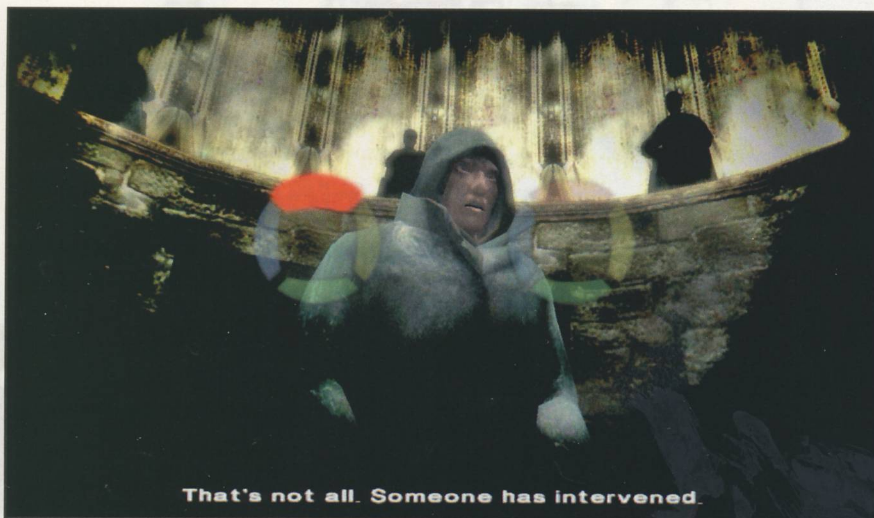
Mamaie, sunt cam tânăr pentru matale

urma alegerilor pe care le faci. Și asta, până la urmă, scoate la iveală un truc un pic nedrept folosit de producători, dar care funcționează. Pentru că deși ți se va părea că povestea se mulează în jurul acțiunilor tale, pentru că tu crezi că ai posibilitatea de a schimba anumite scene după cum acționezi, de fapt toate acțiunile tale se mulează în cele din urmă în jurul liniei principale a storyline-ului. Ceea ce nu e deloc rău, pentru că atâta timp cât este păstrată iluzia că tu ai puterea, totul este perfect.

Îmi pare rău

Cu toate problemele inerente unui joc plin de inovații, Fahrenheit m-a cucerit prin atmosfera și misterul care învăluia povestea. Lupta pe care o duce Lucas pentru a se convinge mai întâi pe el, dar și pe ceilalți, că nu este un criminal nu are cum să nu te fascineze și să ajungi în cele din urmă să te simți foarte legat de acest personaj. Enigmele care apar la fiecare pas și care o pun până și pe Carla să se întrebe dacă nu cumva este ceva mai mult în toate investigația decât ceea ce pare la prima vedere te fac să lupți cu sufletul la gură pentru aflarea următorului detaliu al poveștii. Pe scurt, Fahrenheit este genul de joc la care te oprești la un moment dat, te uiți la ce se întâmplă pe ecran și te gândești cu bucurie că s-ar putea să ai în față o capodoperă. Eu unul mi-am exprimat exact această impresie pe la începutul jocului, după ce intrasem adânc în poveste și încercam să-i explic lui Locke că avem de-a face cu un joc cu totul și cu totul excepțional.

Nu de alta, dar poate știi cum e... Dacă ai noroc, în fiecare an dai peste



Ăștia clar sunt masoni

un joc care să îți meargă la suflet. Un joc făcut cu emoții reale, în care simți la tot pasul sensibilitatea și genialitatea producătorului. Și da, Fahrenheit mirosea de la o poștă a așa ceva.

Marius mi-a spus mai târziu, când terminaserăm amândoi jocul și discutam despre el, că lui i se păruse ceva suspect de la început. Criminalul posedat, polițista șefă de șantier și de promoție care sacrifică totul pentru muncă, partenerul evident negru și la fel de obsedat de prinderea criminalilor... Un joc comunist, mi-a zis Marius. Plin de stereotipuri, a continuat el. Eu îmi aminteam cu tristețe cât de acaparat am fost de toate astea, pentru simplul motiv că jocul are o atmosferă fantastică. Dar, deh, Marius o fi un suflet mai sensibil decât mine.

Ce vreau să spun de fapt? Vreau să spun să NU CITIȚI MAI DEPARTE dacă vreți să vă mențineți o părere bună despre Fahrenheit. Pe bune. STOP. Nu vreau să vă rănesc, dar trebuie să îmi spun păsul. Pentru că a doua zi după ce îi șușoteam lui Locke cât de demențial e jocul, mă uitam la aceleași personaje, vedeam următorul clișeu nesimțit apărând după colț și îmi mai pocneam câte o palmă pe frunte. „Nu... se... poate", am murmurat pe ultimul sfert al jocului. Și știți de ce? Pentru că tot misterul acela, toată atmosfera, toate inovațiile, totul se poate duce pe apa sâmbetei dacă o dai în bară cu povestea. Încă nu îmi vine să cred cum au putut să o dea de gard. Pe ultima sută de metri au apărut așa: maiași cu puteri supraomenești; clanuri secrete care controlează lumea (și cu nume de culori tâmpite); babe moarte care încearcă să te salveze, dar care de fapt nu sunt ceea ce par, ci inteligențe artificiale inventate de extratereștri prin '70 și care te-au urmărit tot timpul; copile tembele și retardate luate direct din Ringu și care trebuie să îți spună ceva, dar de fapt nu zic nimic; clasicul vagabond care de fapt este șeful Rezistenței (care Rezistență, apropo, are un Underground Secret Base... era să rup tastatura la inepția asta) și care și el te-a urmărit de la început... O, Great One! Neo! Neo!; șefa de șantier de care vorbeam și care se îndrăgostește de Neo ăsta al nostru, întors evident din morți, după ce cu doar câteva minute în urmă încă se mai întreba ce l-a îndemnat să comită o crimă atât de odioasă... Cum ar veni, Dumnezeule!!! Ce s-a întâmplat? Cine știe, poate aș putea trece cu vederea introducerea în poveste a unor elemente ce țin de un film de categoria D, aș putea închide ochii și la clișee, ce mama mă-sii, însă dați-o încolo de treabă... Toate elementele astea apar fără o legătură bine definită între ele, puse acolo parcă numai pentru a încheia odată povestea. Mi se pare absolut tragic ca niște producători care dau dovadă de atâta inteligență să nu fie în stare să conceapă o poveste pe măsura jocului care o prezintă. Pentru că degeaba construiești un gameplay inovator, degeaba ai muzică, atmosferă, grafică, animație, tot ce vreți, dacă le pui pe toate în slujba unui storyline de doi bani. Da, este chiar atât de grav și îndeajuns de dezamăgitor încât să te facă să-ți reconsideri întreaga părere despre joc.



Te aleg pe tine, frumosule!

Atât de aproape

Dacă ar fi să trag o concluzie despre Fahrenheit, aceasta ar suna cam așa: cei de la Quantic Dreams au reușit să conceapă o modalitate de povestire absolut minunată, dar căreia, tragic, îi lipsește exact ceea ce primează în acest gen de jocuri, exact motivul pentru care a fost concepută această minunăție, și anume povestea.

Doi pași înainte și unul înapoi. Iese bine la calcule, dar totuși, ce ar fi putut fi, ce legendă putea să se nască, ce păcat...

■ **Mitza**

Titlu	Fahrenheit
Gen	Adventure
Producător	Quantic Dreams
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.fahrenheit game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	7/10

7,8

Age of Empires III

Columb a descoperit America pentru ca să-i dea lui Ensemble de lucru

După cum probabil știți, americanii ar fi preferat ca insulele Cubei să nu fie niciodată descoperite. Poate că va veni ziua când un președinte adevărat al statului de peste Ocean va declara război Portugaliei și Spaniei pentru că din cauza lor s-a născut Dr. Fidel Castro Ruz. Asemenea acte teroriste nu sunt de acceptat nici măcar dacă s-au petrecut acum 500 de ani. Răul trebuie ucis din fașă, ca un copil mic. Pe de altă parte, se pare că rușii au fost mulțumiți de cuiul pe care Columb l-a bătut în coasta yankeilor și KGB-ul încă mai are o poză cu el în baie. Dar asta este totuși mai puțin important decât organizația secretă a amerindienilor care vor să-i extermine pe americani cu ajutorul musulmanilor. Sunt curios dacă s-au prins că există o conspirație falsă în spatele căreia se ascunde adevărata conspirație. Dar eu știu... (sper să nu mă caute pe-acasă).

Cuvânt după înainte

Această serie a erei imperiilor este deja consacrată. Știu oameni care mai joacă încă primul Age of Empires, ceea ce spune multe nu atât despre ei, cât despre joc. Propulsat pe culmile gloriei de către unul dintre cele mai simpliste tipuri de gameplay din istoria RTS-urilor, Age of Empires continuă să uimească prin numărul de jucători pe care l-a avut. Din fericire pentru noi și mai puțin pentru alții, lucrurile au căpătat o întorsătură interesantă cu această a treia punere în scenă. Dacă nivelul de plăcere pe care îl primești când joci este aproape în aceeași cantitate, gameplay-ul este ceva mai complex, chiar surprinzător aș putea spune. Evident, există oameni pentru care posibilitățile pe care acest joc le oferă acum vor rămâne în continuare un secret. Din păcate, pe ei nu pot să îi ajut, pentru că nu am spațiu editorial suficient și nici nu voi avea vreodată. Oricum, vă îndemn prietenește să pătrundeți în secretele acestui joc așa cum Mihaela o făcea pe vremuri.

Abordare

În primul rând, trebuie să vă supun atenției modul în care producătorul, același Ensemble Studios, ne introduce în atmosferă. Nu mai plecăm din punctul în care trebuie pur și simplu să preluăm o civilizație dintr-un anumit timp istoric și să o ducem spre apogeu. Acum avem storyline, și unul care reușește să te prindă la un moment dat, deși mintea mea refuză să vadă altceva decât un clișeu. Oricum, ideea este că acțiunea din Age of Empires III pornește exact din momentul în care se termină cea din Age of Empires II, adică prin secolul al XVI-lea. Unul dintre evenimentele remarcabile ale acelor ani este cucerirea Americilor și expansiunea europeană spre lumile noi. În acest context istoric, vom urmări evoluția unei familii pe parcursul mai multor generații, care a reușit să supere o organizație secretă suficient de puternică pentru a le face probleme secole de-a rândul. Această organizație se cheamă Circle of Power (foarte original, aproape real) și caută în disperare secretul vieții veșnice, care se pare că e ascuns undeva prin Florida (și mai original, apropo de Baywatch). Însă, deși nu este o poveste de background foarte reușită, această abordare cu totul nouă a seriei este foarte plăcută la atingere și te prinde la un moment dat. Din nefericire, exact atunci când te-a prins mai bine, jocul se termină, lăsându-te prin secolul al XVIII-lea, înainte de Războiul Civil. Sunt prezente nouă facțiuni jucabile: spaniolii, englezii, francezii, portughezii, olandezii, germanii, rușii, turcii și nativii americani. Sunt sigur că Age of Empires IV va



Marele bombard ia 500 HP oricui



Scurtă și eficientă luptă navală

exploata din plin acest subiect al Războiului Civil, iar Age of Empires V va fi despre cele Două Războaie Mondiale. Ca să fiu sincer, sunt curios dacă în Age of Empires VI se va vorbi despre Revoluția din 1989 din România. Poate că vom avea ca facțiuni combatante studenții, teroriștii, armata, copiii și bătrânii. Dar poate că până atunci, o boală mortală va lovi civilizația umană și se va duce totul direct în... (completați voi, jucăm spânzurătoarea). Dar să nu dăm prea tare în patima sumbrului optimism.



Moartea așteaptă cu porțile deschise

Fără Fort

În Age of Empires II se numea Castel. Aici se cheamă Fort și este cea mai mare clădire posibilă, întărită cu tunuri și capabilă de a produce majoritatea unităților unei civilizații, mai puțin artileria. Mulți foloseau castelul din AoE II în multiplayer într-un scop mai puțin onorabil. Împânzeau harta cu astfel de clădiri și devenea aproape imposibil să ajungi în tabăra adversă, ceea ce ulterior ducea la o cursă nebună de strângere a resurselor pentru dominația hărții. Jocurile de acest gen ajungeau să dureze ore în șir, finalitatea fiind un vis frumos. Iată că în jocul de față lucrurile s-au schimbat. Fortul nu mai este o clădire pe care o puteți construi în cantitate nelimitată, ci doar o singură dată. Fiind o clădire foarte puternică din punct de vedere al potențialului defensiv, va trebui să acordați multă atenție amplasării ei. Dacă ar fi să gândim ca cei care au descoperit într-adevăr America, Fortul ar trebui să fie un avanpost care să deschidă căile spre noi teritorii. Interesant este că acest lucru chiar va funcționa în meciurile de multiplayer. Cum se obține acest Fort? Ei bine, aici vine una dintre cele mai mari schimbări pe care Ensemble le-a adus lui AoE. Fiecare bază în parte va ține o legătură strânsă cu orașul care îi este mamă și tată. Acest oraș poate fi situat în Europa sau pe continentul american. Pe parcursul jocului se câștigă experiență cu fiecare pas făcut înainte, de la construirea unei clădiri sau unități noi până la îndeplinirea unui obiectiv principal sau secundar. Această experiență vă va da posibilitatea să cereți diferite suplimente economice, militare sau sociale de la orașul mamă. Aceasta înseamnă upgrade-uri, unități, Fortul sau un nou Town Center. Ele sunt reprezentate prin niște trade cards, dintre care unele pot fi folosite o singură dată, ca de exemplu Fortul, trupele sau Town Center-ul, iar altele de infinite ori, ca de exemplu furnizările de resurse. La început, veți avea posibilitatea de a alege un număr limitat de carduri. Odată ce o anumită cantitate de experiență va fi acumulată, orașul va face un level up și veți putea opta pentru un card și tot așa. Evident, unele carduri au cerințe de nivel și de epocă și nu pot fi alese decât spre finalul jocului. Mie mi se pare o adiție extrem de interesantă, pentru că va crea în multiplayer niște posibilități tactice unice și originale. Totuși, ca să puteți juca meciuri adevărate de multiplayer, va trebui să terminați campania, unde să atingeți cel mai înalt nivel posibil de dezvoltare a orașului.

Căi spre succes

Din nefericire pentru mine, campania principală este destul de



Malta, o adevărată bijuterie a epocii cruciaților



Boston nu putea să lipsească

scurtă și este unică. Are trei acte, fiecare cu personajele sale. Evident, Ensemble a introdus și eroi care vin cu o serie de abilități speciale și care, la fel ca în Age of Mythology, se autoînvie pe teren propriu. Acești eroi sunt de fapt personajele principale ale jocului și variază de la cavaleri cruciați până la indieni americani și directori de firme de transport. Aceste personaje joacă un rol destul de important în anumite misiuni, însă în altele mi s-a întâmplat de multiple ori să uit complet de ei, mai ales din cauza anumitor dificultăți de gameplay. Însă există unitățile care compensează oarecum uitarea. Eternul technology tree a fost redus doar la câteva upgrade-uri esențiale, în mare parte acest lucru fiind rezultatul adiției sistemului de trade carduri. Unitățile ce pot fi produse sunt totuși destul de reduse ca număr și diversitate, însă asta nu face decât să permită elementului tactic să preia controlul. Plus că este ceva mai realist decât în versiunile anterioare. Evident, pe lângă acestea, avem o serie de tipuri de unități de mercenari care pot fi angajate prin intermediul trade cardurilor. De asemenea, a mai fost redus numărul clădirilor, iar țăranii nu mai fac veșnicul lor du-te-vino spre clădirile ce acumulează resurse. Evident, lucrează, însă nu mai fac potecuțe, deoarece e clar că există și alte metode de transport. Acest lucru mi se pare absolut normal în evoluția genului RTS, ca o simplificare a micromanagementului. Niciodată nu mi-a plăcut ideea asta de plimbare nemăsurată, care nu face altceva util decât să încarce procesorul. Fermele acceptă acum un număr fix de țărani care muncesc exact ca în realitate. Au fost introduse și plantații care aduc bani și unde, din nefericire, nu lucrează negri. Sunt sigur că multă lume se întreabă ce s-a ales de trade route-urile care aduceau bani. Ei bine, s-a renunțat la ele. Pot fi construite acum trade post-uri care îndeplinesc mai multe funcții. Acestea au locații fixe aproape de triburile de nativi americani și pot produce unități specifice, adică native americane. Aceste trade post-uri aduc bani, însă foarte puțini. Evident, la 10 trade post-uri, sumele vor fi remarcabile.

Tehnologie

Multe sunt lucrurile care se pot spune despre acest joc, deoarece încă o dată Ensemble Studios a reușit să creeze un joc care nu neapărat că impresionează prin complexitate și originalitate, însă aduce acel element care nu ar trebui să lipsească din nici un joc din ziua de azi – plăcerea! Mi-a făcut o deosebită plăcere să joc și îmi va face în continuare în meciurile de multiplayer. Multă lume va privi cu scepticism aceste schimbări, însă sunt sigur că părerile se vor schimba odată cu activitatea recreativă oferită de AoE III. Singurele probleme care pot apărea sunt cele legate de necesitățile grafice ale acestui joc. Engine-ul 3D este superb, deși mie îmi lipsește alternanța zi-noapte. Problema este că numai cei cu plăci video din generații recente vor putea gusta plăcerea vizuală în cantitate maximă. Îmi pare rău pentru faptul că jocul nu este la fel de general jucabil cum au fost cele anterioare (nu includ aici și Age of Mythology). Coloana sonoră are tendința de a fi identică cu cea din versiunile anterioare, ceea ce fără îndoială creează aceeași atmosferă. A fost un pic modificat raportul scalar unitate/clădire, însă corăbiile sunt incredibil de mari, ceea ce îi va deranja pe mulți. În privința AI-ului, există diferențe radicale în funcție de nivelul de dificultate. Dacă pe easy calculatorul nu depune efort aproape deloc, pe medium și mai sus jocul devine dificil. S-a încheiat cu trupele de trei indivizi trimise la atac. Acum AI-ul atacă în forță, cu armate puternice și echilibrate și nu de puține ori am fost surprins de învăluiri ale cavaleriei care încerca să-mi elimine unitățile de distanță. Din nefericire, problema pathfinding-ului propriilor unități există în continuare. Acest lucru este totuși compensat de un engine simplificat de control al unităților. În concluzie, sunt fericit că acest joc s-a lansat și că am pe ce să îl joc, lucru pe care vi-l doresc și vouă din toată inima. Ololooo!

■ **Locke**

Titlu	Age of Empires III
Gen	RTS
Producător	Ensemble Studios
Distribuitor	Microsoft Games
Procesor	PIV 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.ageofempires3.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**9/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**8/10**
Impresie	**9/10**

8,6



Un fort în stil medieval bine apărat, credeau ei...



E pe undeva prin insulele Bermudelor, însă arată tare italienesc

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Revitalizarea unui vechi concept

Mă consider a fi un jucător încercat și trecut prin multe, oricât de pretențios ar putea să pară asta. Din punct de vedere al FPS-urilor, probabil că am prins să joc cam tot ce a apărut, asta și grație faptului că vorbim aici de unul dintre cele mai ușor de „învățat" genuri. Schimbând mediul „artistic", am gustat cu frica-n oase majoritatea filmelor horror. Și nu mă refer aici la cele în care fătucele despuiate sunt un plus salvator. Vorbesc despre pelicule clasice, made in Asia, filme care nu prea văd lumina TV-urilor de la noi. Un Ringu, The Eye sau Ju-on, nu remake-urile alea hollywoodiene de prost gust. Pe partea de jocuri horror, mi-am mușcat tastatura și am aprins toate luminile din casă cu ocazia unui System Shock, Project Zero sau AvP. Așa că premisa unui nou FPS în care să îți salte inima sub tricou când dai și tu să treci nivelul mi s-a părut cum nu se poate mai interesantă. Dar poate nu acesta este principalul motiv pentru care ardeam de nerăbdare să-i suflu F.E.A.R.-ul colegului Locke (ocupat până la urmă cu descoperirea indienilor din Age of Empires III). Nu... Dom'le, aveam pur și simplu o poftă de un joc în care să îmi descarc nervii reali cu ajutorul unei semi-automate virtuale de nu o să vă vină să credeți!

Birocrația-i de vină

Se pare că acum vreo trei ani, americanii, plini de resurse ca întotdeauna, au pus bazele unei trupe speciale care să combată fenomenele paranormale. Trupei i s-a dat numele de botez First Encounter Assault Recon. Ceea ce, între noi fie spus, ne face să ne întrebăm de când știau indivizii de fenomenele paranormale și mai ales cum de au aflat că acestea pot fi combătute prin puterea mușchiului și a plumbului? Dar noi nu punem întrebări...

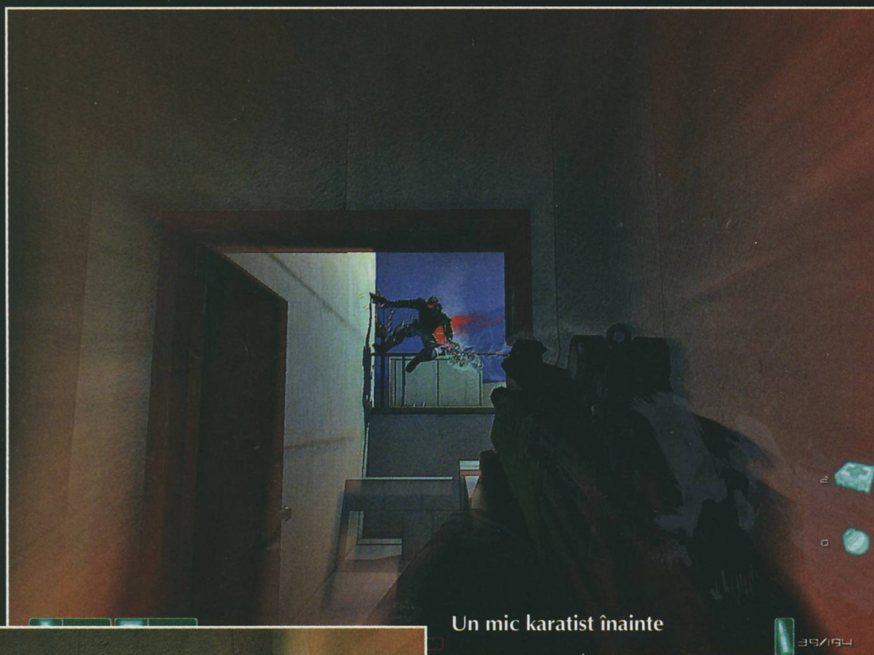
Ei, și cum nici o trupă specială nu este creată pentru a fi folosită la plantarea de livezi de crini (în afară de mineri), ceva grav tot trebuie să se întâmple. În cazul de față, cineva o dă în bară rău de tot și vestea îl trezește pe vajnicul senator american din somn. Aflăm și noi cu această ocazie că băieții pregăteau de ceva vreme un program în care un comandant cu abilități psihice ieșite din comun ar putea controla de la distanță trupe de soldați cu IQ-ul ceva mai condiționat. Problema e că subiectul nostru, comandantul, se trezește vizitat de o mică fetiță în toiul nopții și primește un singur mesaj: „Omoară-i pe toți". Ceea ce omul nostru și face, punând stăpânire pe soldații care de abia așteptau un

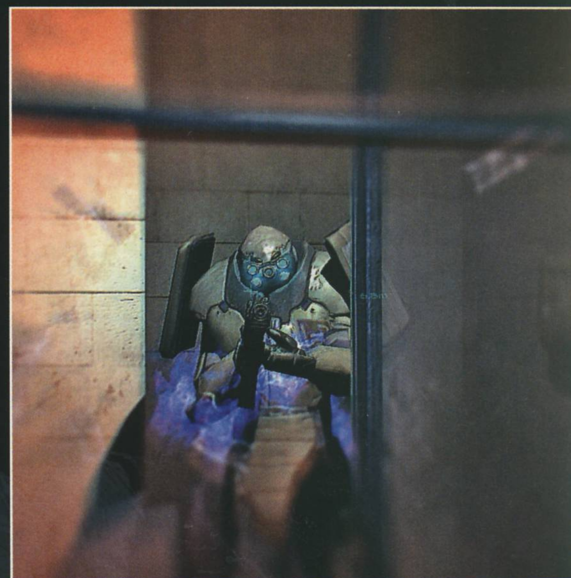


Așa băieți, uitați-vă în dreapta cum o să ajungeți...



... adică ceva de genul acesta


Un mic karatist înainte


Grăsane, lasă arma!


... și după ce am avut grijă de el

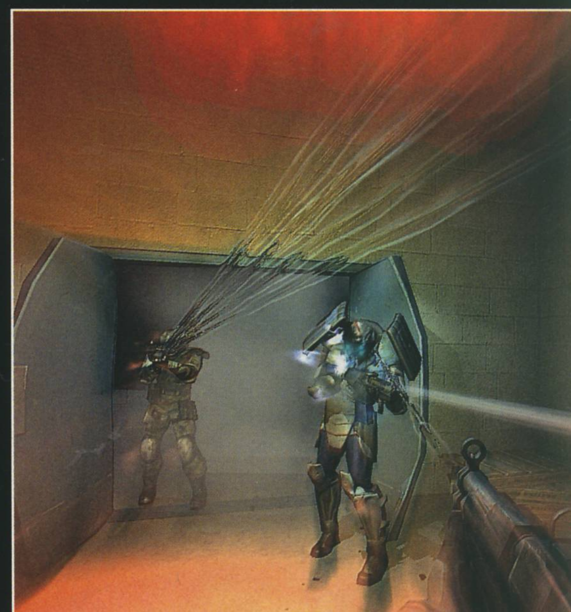
creier unic și mai ales complexul în care se desfășura tot experimentul. Victime colaterale cad, evident, câtiva gardieni și o mână de oameni de știință din care comandantul nostru nu se sfiește să se înfrupte ca un criminal psihopat ce este.

Uite așa te trezești și tu în fața șefului, ești pus la curent în legătură cu toată tărășenia, primești cuvinte încurajatoare din partea colegei, câteva șuturi subtile în fund de la colegul ofticat și ești aruncat în mijlocul acțiunii. Singur, că de aia e trupă specială.

Clasice

FPS-urile nu sunt niște jocuri care să se întreacă în originalitate. În afară de cazurile (celebre și mult iubite, de altfel) în care se combină cu un alt tip de joc (ca de exemplu RPG), majoritatea FPS-urilor folosesc aceleași reguli de bază. De obicei succesul lor este dat de cât de bine sunt exploatate regulile respective. Un FPS pur sânge îți va oferi așadar arme, inamici și lupte. Dacă ai noroc, o va face îndeajuns de bine încât să-ți placă. Din punct de vedere al inovațiilor care să-ți sară în față din primul moment, F.E.A.R. stă destul de prost. Ca o comparație, Half-Life 2 este mult mai bogat în opțiunile pe care ți le oferă. Mergi cu mașinuța, te dai cu barca, îi arunci pe inamici dintr-un perete în celălalt cu Gravity Gun-ul. Ce mai, o nebunie care îți oferă mereu ceva nou. Cu jocul de față, lucrurile stau diferit. Putem spune, de exemplu, că în ceea ce privește armamentul, oferta este limitată. Doar câteva tipuri de arme din care poți purta trei la tine simultan. Mai mult, nu o să ai spații deschise, nu o să fugi pe câmpii, ci o să te strecori numai prin apartamente, peisaje urbane și fabrici părăsite. Poate apărea ca un FPS lipsit de interes, dar asta numai la prima vedere. Ce contează în F.E.A.R. este exact modul în care sunt folosite tocmai acele elemente clasice comune oricărui FPS.

Dar să nu ne avântăm prea departe și să descoperim singura adiție care îți va lua ochii din primul moment. De când cu Matrix-ul, producătorii de jocuri s-au avântat în a se folosi de tehnologia denumită Bullet Time de primii care au utilizat-o în acest mediu (Remedy în Max Payne). În F.E.A.R., cei de la Monolith au introdus un concept similar numit Slow-Mo, care îți permite să te miști mai repede decât adversarii și să le aplici lovituri letale înainte ca aceștia să poată reacționa. Departe de a fi doar o copie a conceptului din Max Payne, faptul că o astfel de idee a fost folosită în F.E.A.R. arată una dintre cele mai importante „modificări" pe care producătorii le-au adus conceptului de FPS


Aproape că m-ai ratat

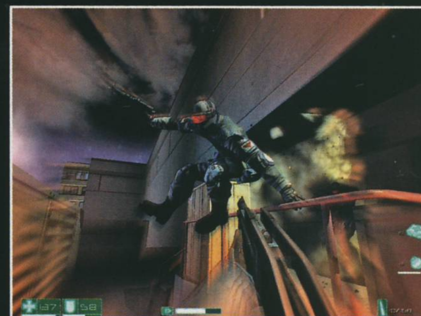

O amestecătură de soldat și bucăți de perete

clasic. Este vorba de faptul că avem de-a face nu cu un simplu shooter, ci cu un joc de acțiune în toată puterea cuvântului. Iar schimbările pe care le aduce cu sine introducerea acestui concept sunt pe cât de greu de observat la prima vedere, pe atât de radicale.

Totul stă în stil

Craig Hubbard (Lead Designer) a declarat înainte de apariția jocului că intenția sa a fost să facă jucătorul să se simtă în F.E.A.R. ca în mijlocul unui film de acțiune extrem de intens. Până la urmă, acesta ar fi scopul unui FPS, nu? Însă de câte ori te-ai simțit ca în mijlocul unui film de mâna a treia, cu degetul blocat pe trăgaci, măturând inamici care se încăpățânează să sară pe tine și să cadă lați imediat după aia? Ei bine, F.E.A.R. schimbă toate astea. Am amintit mai sus de faptul că elementele pe care le observi în joc nu par ieșite din comun. Combinația este însă una explozivă. Poate că Max Payne a reușit să vă ațâțe interesul pentru scenele de luptă purtate cu încetinitorul în care inamicii mor ca niște artiști. Dacă da, pregătiți-vă pentru ceea ce au reușit să facă cei de la Monolith. Combinând engine-ul fizic, cel grafic, armele, sunetele și animația au reușit să aducă pe micile noastre ecrane scene de luptă de o intensitate nemaivăzută până acum. Screenshot-urile s-ar putea să vă facă o idee despre ce se întâmplă în joc, însă trebuie să-l încercați chiar voi pentru a înțelege cu adevărat despre ce vorbesc.

Slow-Motion-ul nu este însă numai o chichiță folosită pentru a lăsa jucătorul să se bucure de câteva imagini frumoase. Este o necesitate. Majoritatea luptelor se petrec în spații închise, pe coridoare, între două camere, printre birouri și scaune. În momentul în care te arunci în luptă de unul singur împotriva unei trupe de soldați inamici, Slow-Motion-ul este singura modalitate prin care poți spera să scapi cu viață. Dar să nu vă gândiți că este suficient. Rareori veți putea să intrați astfel în mijlocul inamicilor și să îi terminați. Asta mai ales pentru că Slow-Motion-ul nu durează la nesfârșit. Durează un anumit timp (pe care-l poți crește cu ajutorul booster-elor pe care le întâlnești în joc), după care te trezești în mijlocul unei trupe de patru haidamaci înarmați până în dinți cărora nu le va fi deloc greu să te doboare. Pe scurt, trebuie să

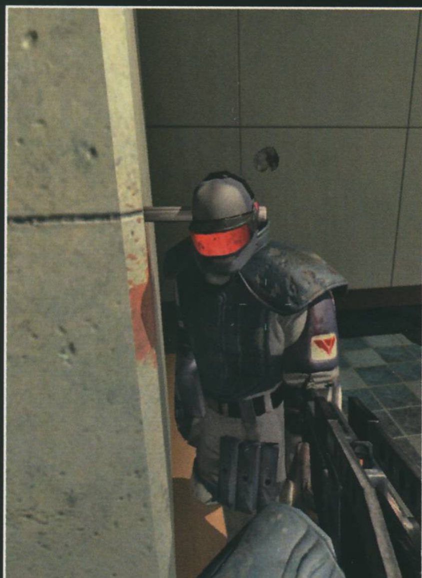

Grăbește-te și o să bați recordul

îți pregătești o anumită tactică înainte de a te avânta în luptă.

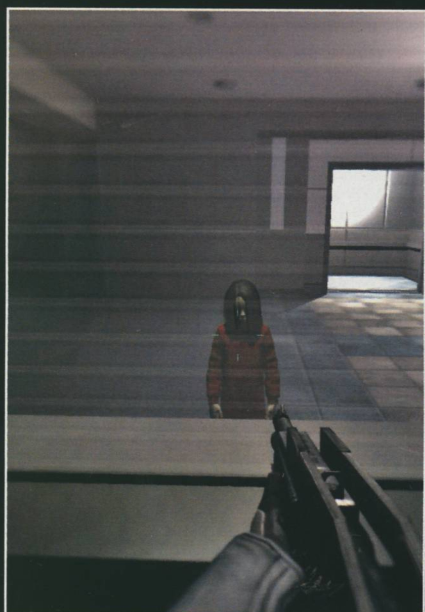
Și asta este unul dintre punctele forte ale jocului. Adversarii te văd dacă folosești lanterna prea mult (și o să o folosești, că e întuneric și tu ești speriat), trimit oameni să cerceteze zona, te iau prin învăluire, se ascund, utilizează foc de acoperire, se coordonează (că de aia e trupă). Și poate o să fii surprins prima dată când dai de ei și îi vezi cum se ascund și se pregătesc, fără să se arunce cu capul înainte ca sinucigașii. Astfel, lupta în F.E.A.R. e ca o furtună. După momentul inițial în care adversarii s-au descoperit și poate s-au tras câteva gloanțe, ambele tabere stau și își calculează mișcarea. Se mai aruncă câte o grenadă, se strigă un ordin, dar totul e cât se poate de liniștit. După care ești forțat tu, de obicei, să ataci și, cum ar spune americanul, „all hell breaks loose". Inamicii zboară care încotro, degetele li se blochează pe trăgaci și vezi cum continuă să împroaște cu gloanțe în stânga și în dreapta, bucăți de perete se desprind, becurile încep să se agite haotice, iar tu urmărești traiectoria gloanțelor tale, exploziile din jurul tău și nu poți decât să simți tot haosul ăla pe pielea ta și să zbieri că vrei mai mult. Ce vreți, asta face adrenalina din om.

Dacă tot suntem la capitolul stil, nu pot să nu amintesc aici de o fantastică armă cu cuie pe care o poți folosi în joc. Deși ideea nu este nouă (Quake,


Așa, trage în pământ, ĂLA e inamicul!


Ce zice? Se aude ceva? Prinzi bulgarii?




Ghinion, azi nu avem înghețată


Alladine, hai să mori

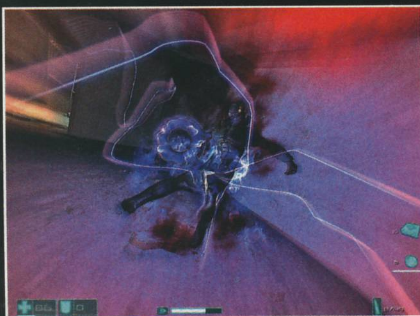
Painkiller), îți va face o nemaipomenită plăcere să-ți răstignești adversarii de zid, mai ales dacă poți privi asta cu ajutorul Slow-Motion-ului. Tot la capitolul arme, producătorii ne-au făcut cadou câteva mișcări speciale. Da, mișcări speciale. Astfel, deși putem apela oricând cu nădejde la lovitura cu patul armei, putem să executăm și două lovituri cu piciorul. Una din săritură și alta prin alunecare. Ce e mai interesant este faptul că aceste lovituri chiar pot fi folosite, ceea ce ar putea părea ciudat, mai ales după ce v-am descris cum decurge o bătălie în joc. Însă există momente când îți poți lua adversarul prin surprindere. Sau, de ce nu, când mai ai un singur inamic de terminat, cu Slow-Motion-ul activat, o săritură din asta a la Sora 13 echivalează cu câteva duzini de vise pe care le aveam când eram mic și îi vedeam pe chinezi cum se bat în filme.

De-ale casei

Designul de niveluri în F.E.A.R. este unul destul de interesant și de bine făcut. Deși avem de-a face cu un joc liniar, întotdeauna va fi cel puțin o rută alternativă prin care putem ajunge la un anumit obiectiv. Nivelurile din joc devin astfel ceva mai întortocheate, îndeajuns încât să îți dea impresia că nu ești împins pe la spate pe o rută dinainte stabilită.

Chiar observasem din momentul în care am pornit jocul ingeniozitatea designului nivelului din demo-ul de single player al jocului. Care este de fapt o combinație foarte interesantă de elemente care în jocul final sunt total separate. O bucățică dintr-un nivel de început, un colțișor dintr-unul de mijloc, încă ceva de pe la sfârșit. Foarte interesant.

Însă am vorbit foarte mult aici despre scenele de acțiune, despre intensitatea lor și am uitat un lucru. F.E.A.R. ar trebui să fie totuși un FPS horror. Ce se întâmplă așadar cu horror-ul? Este posibil să combini acțiunea cu tensiunea unui horror de calitate? Pentru că este totuși dificil ca după un moment în care ai redus la tăcere o companie întreagă de super soldați să te mai sperii de ceva... Și totuși, se poate. Producătorii s-au inspirat puternic tocmai din horror-urile alea de care ziceam eu la început. Sunt horror-uri care se disting prin faptul că reușesc să creeze o atmosferă apăsătoare și terifiantă. Și deși F.E.A.R. este un joc plin de momente de acțiune extremă, ajungem de multe ori să ne regăsim plimbându-ne prin


Ceva... se întâmplă...

coridoare pustii, întunecate, fără nici un inamic în preajmă, prilej tocmai bun pentru a ne tresălta inima. Cei de la Monolith sunt totuși maeștri în astfel de momente, cel mai clar exemplu fiind AvP 2 pe care eu cu greu l-am putut juca fără să scap mouse-ul din mână. Flashback-uri, viziuni, clipe de groază mai mult sau mai puțin subtile, F.E.A.R.-ul reușește să fie în unele momente singurul joc care o să vă sperie mai mult decât ordinul de încorporare.

Frica e pe bani

Dacă am o mare problemă cu jocul de față, atunci aceasta se referă la faptul că F.E.A.R. nu costă 30 de euro, ci probabil vreo 1.030 de euro. Și asta pentru că dacă ți-ai cumpărat jocul și ții neapărat să-l joci, atunci va trebui să scoți bani serioși din pușculiță și să-ți cumperi ultimele răcnete în materii de procesoare, memorii și plăci video. Pentru că F.E.A.R. este, probabil, cel mai mare mâncător de resurse din câte mi-a fost dat să văd până acum. Ceea ce i-a făcut deja pe unii să se întrebe dacă oferă (grafic vorbind) pe cât cere. Las concluziile pe seama celor mai experți în hardware decât mine, însă din punctul meu de vedere grafica poate fi îmbunătățită și altcumva (o fi mai greu, o dura mai mult, dar se poate), nu numai prin încărcarea excesivă a sistemului.

O să fac însă abstracție de acest aspect pentru simplul motiv că știu că voi nu o să o faceți. Așa că cei care vor putea să joace jocul, o vor face, cei care nu, nu. Așa că mă voi rezuma la a analiza și nota jocul, și nu cerințele sale.

Înainte de concluzie însă, trebuie să amintesc aici și de un element de nelipsit oricărui FPS, și anume multi-player-ul. Ceea ce oferă F.E.A.R. sunt modurile clasice de multiplayer (cu destul de puține hărți, deocamdată), foarte satisfăcătoare atâta timp cât se vor găsi destui indivizi cu sisteme țapene ca să le joace. Și asta e păcat, știindu-se faptul că în multiplayer contează foarte mult niște cerințe de sistem reduse, pentru că jocul vine și cu o inovație în acest domeniu, și anume introducerea Slow-Motion-ului în multiplayer. Că doar e prea frumos să fie lăsat la o parte. Așa că dacă găsiți destui oameni cu care să jucați (mă refer în LAN, unde e mai distractiv, că pe net găsiți destui), F.E.A.R. poate deveni în multiplayer poate chiar mai plăcut decât în single player pentru simplul motiv că una e să tragi într-un AI și alta e să-ți fugărești cu gloanțele și cu încetinitorul un prieten.

Să tremurați bine!

Acestea fiind spuse, după vreo 12-13 ore de joc pot să afirm cu mâna pe inimă că F.E.A.R. este unul dintre cele mai intense FPS-uri pe care le-am jucat vreodată. Este o abordare oarecum nouă, pentru că deși lupte avem în orice FPS, nu prea vom găsi altundeva unele care să fie într-atât de bine construite, de pline de acțiune și da, de intense ca cele din F.E.A.R. Îmi înclin basca în fața celor de la Monolith pentru faptul că au reușit să transforme orice luptă într-un spectacol, de poți să îți amintești după aceea de „bătălia aia pe care am dat-o atunci, cu trupeții ăia în coridorul de


E ultima modă în tricouri sau nu știi să mănânci?

după biroul principal, undeva între etajele trei și patru". Iar la asta contribuie un engine grafic fantastic și unul fizic pe măsură. Adăugați la asta dimensiunea horror a jocului, partea de multiplayer, sunetele demențiale și muzica absolut superbă (nu glumesc, e o adunătură de elemente luate de prin muzica din toată lumea, care pică incredibil de bine), plus finalul care pe mine unul m-a dat complet pe spate și vă dă... Să o spun sau nu? Hai că o spun... Ei bine, vă dă cel mai bun FPS al anului. Na!

■ **Mitza**

Titlu	F.E.A.R.
Gen	FPS
Producător	Monolith Productions
Distribuitor	Vivendi Universal
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 3,2 GHz
Memorie	1GB RAM
Accelerare 3D	minimum 128 MB
ON-LINE	www.whatisfear.com



Grafică	**10/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**10/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**8/10**
Impresie	**10/10**

9,1

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare duminică de la ora 12:00, în rețeaua Radio Mix

Radio & Afaceri
MIX fm
100,6

Dragonshard

Despre ce fac unii oameni cu licența de D&D

După cum știu mulți dintre voi, D&D-ul este o „chestiune" destul de complexă, care are o mulțime de aspecte. Acestea includ reguli, gameplay, universuri, comportamente, personaje, monștri și un limbaj propriu. Pentru a spune că un joc este D&D, trebuie ca acesta să acopere cele mai multe dintre aceste aspecte, cele mai importate fiind regulile și stilul de gameplay. Evident, contează modul în care fiecare dintre noi percepe acest lucru. Unii consideră că regulile sunt cele mai importante, alții simt D&D-ul doar prin prezența universului și prin stilul de joc specific cu party-uri, dungeon-uri, curse, comori bine păzite etc. Uite așa se va face imediat diferența dintre cei care vor aprecia Dragonshard-ul și cei care nu.

Cât și cât

Jocul de față abordează doar o singură latură a acestui monstru numit D&D, și anume pe cea mai simplă. Situate în clasicul univers al campaniei Ebberon, trei facțiuni clasice își dau în cap pentru supremație. Dacă unii dintre ei o fac în numele binelui, The Order of Flame, alții o fac în alte nume, care nu definesc neapărat ideea de rău, ci mai mult pe cea de os, de putere. Evident, într-o accepțiune mai filozofică, toți se omoară între ei, motivele fiind de fapt neesențiale. The Order of Flame este o alianță de dwarfi, oameni, warforged și halfingi cu gânduri bune, însă care folosesc metode sângeroase. The Lizardfolk sunt o rasă de șopârle care au devenit inteligente ca urmare a influenței unui factor extern, Dragonul, și care au avut ca scop protejarea unui artefact, The Herat of Siberys. Însă, cu timpul, au început să îl protejeze în destul de multe locuri. A treia facțiune, The Umbragen, este alcătuită de fapt din ceea ce au devenit Dark Elves ca urmare a evoluției subpământene. Ei nu sunt decât rezultatul fricii pe care ființele solare o nutresc față de cele subpământene. Acest aspect psihologic este de multe ori uitat atunci când lumea spune că Dark Elves sunt răi. Poate că este nevoie de o schimbare de mentalitate în rândurile celor care cred că râmele, cârtițele și minerii au porniri violente. După cum observați, până aici avem D&D. Mai departe vom vedea.

Dă cu zaru'

Din nefericire, deși există trei facțiuni jucabile, numai The Order of Flame și Lizardfolk au beneficiat de campanii. Cu alte cuvinte, avem doar două campanii, fiecare de câte opt misiuni, Umbragen fiind jucabili doar în multiplayer și skirmish. Se pare că producătorii au fost leneși în această privință. Ideea e că fiecare campanie decurge într-un stil apropiat de cel al unui RPG, însă fără nici un sistem adecvat. Eroii cu care avansezi de la o misiune la


Unde credeți că se duce ciocanul ăla?!


Structura de bază a unui Nexus

alta sunt resetați aproape complet (păstrează totuși anumite artefacte) și ești nevoit să o iei de la capăt. Practic, nu există nici măcar o singură regulă D&D aplicată, jocul fiind un pic prea RTS pentru acest gen de univers. Cel de-al doilea punct comun cu D&D-ul și practic ultimul este acela al stilului adventure și al experienței acumulate cu level up-ul corespunzător. Lumea este împărțită în două etaje, suprafață și subteran. La suprafață, primiți Nexus-ul sau baza propriu-zisă, unde se produc trupele și de unde se adună dragonshard-urile. În subteran, se află cea mai mare parte a bogățiilor și a acțiunii de calitate. Aici chiar vă simțiți ca într-un RPG deoarece nu faceți altceva decât să umblați după experiență, comori și artefacte. Jocul are trei tipuri de resurse – dragonshard-uri, aur și experiență. Pentru a înțelege modul în care aceste resurse se utilizează, trebuie întâi să vă vorbesc despre structura bazei, a Nexus-ului mai exact. Acest Nexus este alcătuit în general dintr-o fortăreață centrală și patru clustere. Fiecare cluster este compus la rândul său din patru sloturi pentru clădiri. Scopul acestei organizări este legat mai mult de o idee creată, dar originală, de a structura gameplay-ul. Pentru a putea să vă upgradați unitățile peste level 2, va trebui să construiți în același cluster mai multe clădiri de același tip (dacă sunt în clustere diferite, nu se pune). Fiecare clădire vă dă un level în plus. La patru sloturi, înseamnă level 5 maxim pentru unități. Mai există de asemenea și clădiri care dau bonusuri pentru unitățile eliberate din același cluster. În aceste condiții, va trebui să vă gândiți foarte bine strategia de joc, posibilitățile fiind multiple. Revenind la resurse, construcția necesită bani și shard-uri, iar level up-urile experiență. Fiecare unitate eliberată este de fapt un căpitan care, în funcție de nivel, va chema un număr de „ajutoare", cu un maximum de 4 la nivelul 5. Grijă mare deoarece aceste ajutoare se pierd în momentul în care căpitanul intră în subteran (devine adventurer). Din nefericire, nici deasupra, nici dedesubt, nu dă nimeni cu zarul cu 20 de fețe.


Confuzie verde și lipicioasă în tabăra inamică

Monstruozități

Unitățile, deși reduse ca număr, sunt foarte interesante ca structură. Fac parte evident din aceeași structură clasică – warrior, healer, mage, rogue – însă abilitățile lor speciale pot face diferența într-o luptă. Aceste abilități pot fi fie efecte permanente, fie trebuie activate manual. Unele pot fi chiar setate pe autocast, ușurând munca gamerului. Din păcate, mi s-a părut extrem de greu într-o luptă serioasă să activez pentru fiecare tip de unitate abilitatea corespunzătoare. Jocul are tendința de a fi destul de dificil din această cauză. Aș fi preferat totuși să fie vorba de prezența unui AI care să mă facă să simt jocul dificil, decât de o dificultate de gameplay. AI-ul este extrem de simplu și la obiect. De obicei, când atacă, vine în hoarde și când pierde, o ia la fugă. Monștrii izolați, mai exact gardienii care populează subteranele, se comportă cât se poate de scriptat deoarece de aceea sunt puși acolo. Totuși, nu pot să nu amintesc că majoritatea sunt copii fidele ale celor din The Monsters Manual, ceea ce e un lucru bun. În rest, diversitatea jocului este relativă în funcție de experiența de viață a fiecăruia. Mie mi s-a părut totuși limitat, mult prea liniar și scriptat. Într-adevăr, potențialul pentru a deveni un joc foarte apreciat în multiplayer este mare, însă departe de clasicii momentului și departe de un succes veritabil. Însă este primul RTS în universul D&D și nu trebuie să uităm asta. Începuturile sunt întotdeauna dificile. Aș vrea să vorbesc despre elementele tehnice ale acestui joc, însă nu prea are rost. Grafica este tipic Warcraft III, coloana sonoră medie din punct de vedere calitativ, iar vocile de tip desene animate. E bine, e rău... greu de zis. Până la urmă, opinia fiecăruia are de câștigat.

Locke

Titlu	Dragonshard
Gen	RTS
Producător	Liquid Entertainment
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.dragonshard.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,6

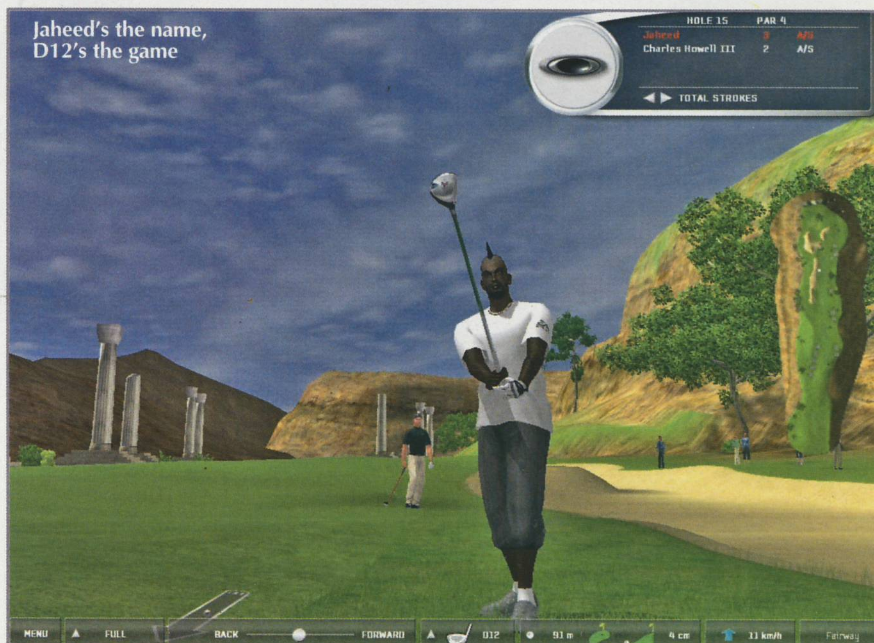

Moarte cosașilor!



Tiger Woods PGA Tour 06

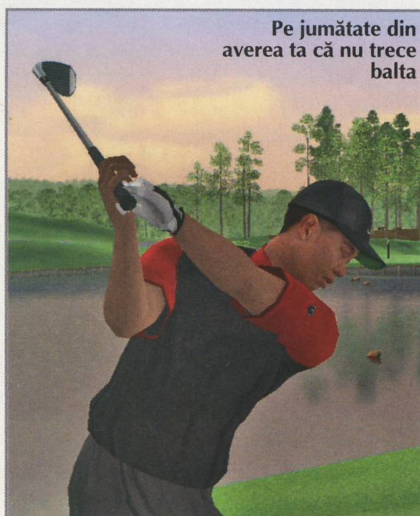
Năvală în burghezie

După ce am abandonat ideea unei cariere la profesioniști în minigolf în favoarea educației, calculatorul a devenit singurul loc în care mai am și voi avea tangențe cu acest sport. Deși ideea mânuirii unui D12 printre reprezentanții high society nu-mi displace deloc, am decis să mă rezum la duelurile virtuale cu Tiger Woods și cu restul profesioniștilor din acest joc. Știam din anii trecuți ce mă așteaptă la debutul în fiecare joc din această serie și eram foarte conștient că nici de această dată nu mă voi putea abține de la un ceas de operații estetice la crearea profilului. Așa că m-am apucat din nou să creez un negru vlăjgan care să fie puțin în contrast cu moșuleții caucazieni cu mutre de CEO la o companie de consultanță financiară. De îndată ce am terminat de așezat ultimele cicatrice și am aruncat cu banii pe cel mai scump echipament (și cel mai bun, îmi place să cred), am participat cu forța la un scurt antrenament în care am luat la cunoștință modul în care se efectuează loviturile de la diferite distanțe. Pregătit sufletește, am dat buzna în prima etapă PGA, cu gândul ca alături de Tiger să domin acest sport. În acest joc, planul poate fi realizat în două moduri. Folosind tasta E sau, mai real, fără să te bucuri de această opțiune. Dar ce face tasta E? Oferă un preview al loviturii pe care urmează să o execuți și posibilitatea să faci diferite modificări pentru a avea o reușită. În acest caz, singurul element care mai influențează rezultatul final rămâne



Jaheed's the name, D12's the game

vântul, prin viteza și direcția sa. Practic, nu îți mai rămân foarte multe de făcut, mici probleme fiind posibil să mai apară doar la partea de putting. Este evident că, pentru a avea o minimă satisfacție după ce am ales crosa potrivită, poziția corpului, modul de lovire și puterea, se impune să facem abstracție de această opțiune. De asemenea, mai avem și noi șansa să spargem câte un geam, să săpăm câte o groapă prin porțiunile cu nisip sau să facem slalom printre boschetii care ne despart de partea civilizată a traseului. Mai exact, să jucăm golf și nu doar partea de putting, a se citi minigolf. Aici lucrurile sunt puțin mai complicate, cel puțin până îți formezi mâna. Relieful terenului este evidențiat cu ajutorul unui „grilaj" colorat, însă în acest an nu au făcut o treabă foarte bună, la un capitol simplu de rezolvat. Așa că de multe ori nu poți face o estimare corectă a traiectoriei, singura soluție fiind, în afara unei lovituri norocoase, să tragi cu urechea la aprecierea comentatorului.


Pe jumătate din averea ta că nu trece balta

Serenity now!

Grafica jocului a evoluat și impresionează încă de la primii pași pe terenul de golf. Jucătorii arată mai bine, traseele sunt realizate mai detaliat și cu toate acestea cerințele de sistem au rămas la nivelul de acum câțiva ani. Sunetul reușește să creeze ambientul unei partide de golf, iar comentariul, mai important decât ar fi nevoie, este pe linia din anii trecuți. Totuși, chiar dacă are un aer mai serios, Tiger Woods nu este cu nimic mai presus decât jocul Everybody's Golf, prezentat de Mitza în numărul trecut. Hmmm... totuși la profil...

■ **Rzarectha**

Titlu	Tiger Woods PGA Tour 06
Gen	Simulator de golf
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.easports.com/games/tigerwoods06/home.jsp



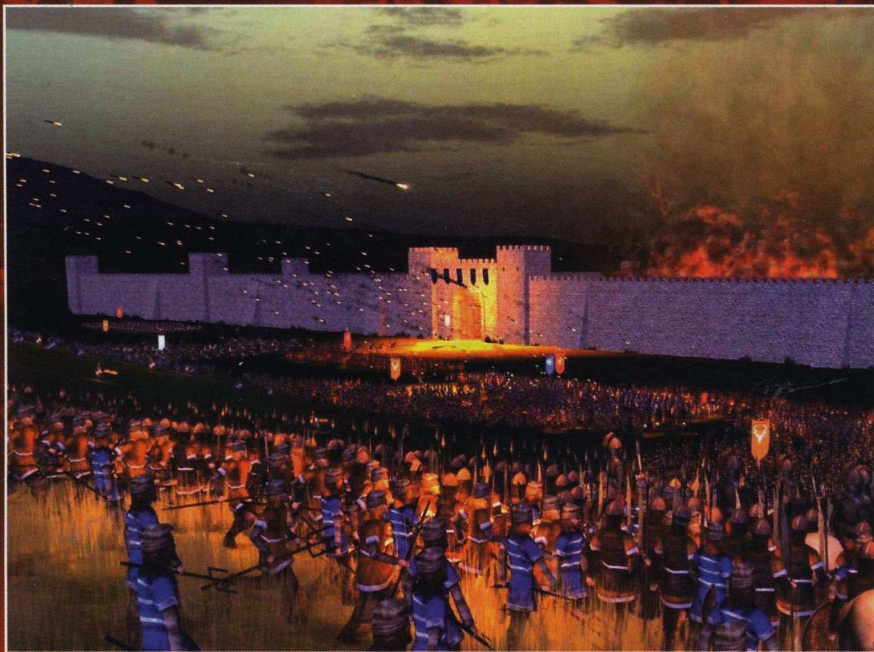
Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,6

Rome: Total War - Barbarian Invasion

Do modders dream of barbarian invasions?

Creative Assembly este o firmă cu un obicei foarte bun. După ce iese pe piață cu un joc meseriabil din seria Total War, vine apoi și ne „invadează" cu un expansion. Așa cum Shogun a avut Mongol Invasion, iar Medieval s-a împlinit cu Viking Invasion, și Rome este urmat de Barbarian Invasion. Fiecare astfel de expansion a conținut și patch-ul final pentru jocul precedent, astfel încât, cel puțin până acum, aceste „invazii" au fost o dublă binecuvântare pentru fanii seriei.



Tare-i frig în noapte, mai pune vreascuri pe cetate!

Întocmai precum a fost cu invaziile mongole și vikinge, și cea barbară este amplasată în altă perioadă de timp decât cea a jocului pe care-l „expandează". De aici vine o varietate sporită a tuturor elementelor jocului, dar și posibilitatea pentru producătorii acestuia de a mai lucra la ideile cu care au pornit în elaborarea fiecăruia din cele trei engine-uri Total War apărute până acum. Mă rog, dacă această posibilitate de a îmbunătăți conceptele inițiale există, nu înseamnă că este și transpusă în realitate – rămâne de văzut, deci, dacă în Barbarian Invasion cei de la Creative Assembly au fructificat șansa de a-și depăși unica și cea mai aprigă concurență – fan(t)a(s)ticii modificatori ai jocului original Rome: Total War.

Civilizații

Privit din partea celor două facțiuni romane, jocul este, cel puțin în prima sa parte, oarecum descumpănitor. Imaginați-vă că Imperiul Roman este abia trecut de apogeul expansiunii sale teritoriale, deci este ditamai plăcinta pe hartă, încovoiată în jurul Mediteranei. La mijlocul secolului al IV-lea după Cristos, însă, Imperiul Roman este divizat – în Imperiul Roman de Apus și cel de Răsărit. Începând jocul cu unul din aceste Imperii, ești pus în situația neobișnuită de a primi în custodie o suprafață imensă de teritoriu, trupe puțintele și slăbuțe, o economie ofilită și relații impecabil de proaste cu majoritatea vecinilor, care vor fiecare o bucată din tine. Or, parcă, în jocurile de strategie începi îndeobște cu puțin teritoriu, economia este embrionară, dar cu mari șanse de creștere sănătoasă, iar pentru vecini ești prea puțin important ca să contezi, cel puțin la început.

Provocarea de a încerca imposibilul în Apus și improbabilul în Răsărit este, deci, originală și interesantă. Ești pus, întâi, să-ți cunoști noua proprietate și să-i cântărești slăbiciunile, dar și puțina putere care o poate salva. Este bine simulat istoric faptul că ai deja o rețea de drumuri pusă la punct, iar la granițe sunt prezente puncte de observație care îți oferă date imediate asupra mișcărilor inamicilor la fruntarii. De asemenea, în ce privește trupele, puținătatea și precaritatea pregătirii lor în Apus este un plus în simulare, cum este și numărul lor mai mare în Răsărit, unde ai parte și de trupe specializate sub influență orientală, foarte utile în lupta cu migratorii, dar și cu persanii.

Rujat, fardat

Din păcate, asupra motorului propriu-zis al jocului nu s-a operat semnificativ. În afară de câteva elemente colaterale, dar atractive, secțiunea strategică este aceeași. Cam aceleași construcții, aceleași idei, nimic cu adevărat nou. Or, deși pot părea exagerat în pretențiile mele, eu aș fi dorit de la Barbarian Invasion să asimileze în motorul său strategic o parte a marilor schimbări economice și sociale ce au marcat căderea Imperiului Roman și trecerea la feudalism. Noile forme de stăpânire a pământului, dispariția treptată a sclaviei și impunerea micilor proprietari soldați în Răsărit, creșterea importanței economice a Imperiului de Răsărit ca piață și rută de transport a produselor Orientului Îndepărtat, toate acestea sunt prea puțin surprinse în organismul profund al jocului.

Doar niște evenimente declanșate scriptic și câteva resurse presărate absurd în unele provincii (cum ar fi mătasea în Răsărit) nu mi se par foarte convingătoare. Că tot vorbeam de mătase, aș fi vrut să „simt" mult mai pregnant faptul că prin Răsărit se face un comerț intens cu astfel de produse venite din China. Păi, fie că stăpânesc Răsăritul sau Apusul, tot la același avânt economic


Care-s civilizaţii?

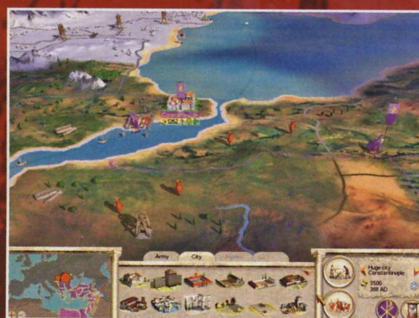
ajung, ceea ce este departe de adevăr. Balanţa schimburilor economice începea deja să încline enorm către viitorul Bizanţ.

Oricum, ce pretenţie de profunzime aş putea avea de la Creative Assembly, care în Medieval trântea o trupă bizantină cu un nume cel puţin absurd – Pronoiai Alagion? Jesus, păi, pronoia era o modalitate de stăpânire a pământului, ce presupunea că statul îţi dă în grijă o proprietate cu condiţia să prestezi militar când este nevoie, cu trupe şi echipament pe cheltuiala ta. De aici au apărut pronoiarii, care nu erau tocmai o trupă militară, cât proprietarii de pământ care aveau o asemenea înţelegere cu Statul. Iar allelengion (nu alagion) era o modalitate de plată în solidaritate a impozitelor, ce presupunea ca vecinii sau consătenii să plătească împreună şi impozitul corespunzător exploatării suprafeţelor ce nu erau lucrate sau pentru cei care nu-şi puteau plăti impozitele. Vedeţi, deci, că CA mai trage şi rateuri, iar la capitolul profunzimi şi subtilităţi nu prea sunt tari, ceea ce se observă şi în Barbarian Invasion.

Pe de altă parte, există o balanţă realistă istoric în BI – aceea a credinţei religioase. Lupta creştinismului cu religiile concurente este foarte importantă în joc. Credinţa religioasă este determinantă în asigurarea liniştii publice, iar faptul că un guvernator poate avea altă religie decât populaţia majoritară este un factor perturbator demn de luat în seamă. Aici producătorul a nimerit-o, vei fi pus în situaţia de a lua decizii radicale privind dărâmarea templelor păgâne sau a bisericilor, în funcţie de înclinaţiile religioase ale populaţiei. Literalmente, transpare adevărul că religia creştină a fost cea mai intolerantă credinţă din istorie...

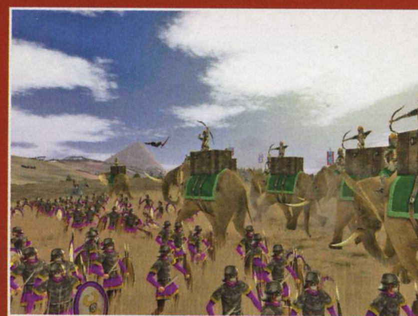
Fioroşii

Barbarian Invasion are şi barbari (surprised?) şi aceştia „funcţionează" foarte interesant. De fapt, aici avem de-a face cu singurul mare adaos de substanţă al BI – hoarda. Migratorii încep jocul pe cai, cu nevestele-n teleguţă şi cu prânzul sub şea. Adică, nu au o locaţie stabilă, iar trupele sunt specifice plimbărilor de zi de vară până-n seară punem foc la voi în ţară. Jaful este sursa de câştig, iar cuceririle sporesc semnificativ punga voinicului fără domiciliu stabil. Dar trebuie să jefuieşti, măi vere, cu multă pasiune, ca să strângi cheagul financiar necesar pentru a simţi că este momentul să te aşezi la vatra ta.


Constantinopol, mon amour

Iar asta pentru că în momentul în care hotărăşti „sedentarizarea" hoardei, aceasta se preschimbă în populaţie a provinciilor tale. Care provincii sunt puny rău de tot la început, construcţiile nu prea mai sunt că ai avut tu grijă de asta, trupele sunt slabe, iar vecinii te iubesc de zor pentru caracterul tău blând de incendiator de mijloace fixe şi violator de fiinţe care (încă) mai mişcă. Deci, trebuie să ai bani cu care să construieşti angro şi să-ţi întreţii trupele. Numai că, dacă insişti în jafurile cu hoarda, aceasta se împuţinează, ceea ce îţi va reduce populaţia cu care începi când devii sedentar. So, eşti pus în faţa unei dileme strategice care aduce sare şi piper în joc, sporind vino-ncoacele engine-ului Total War. O reuşită indiscutabilă a Creative Assembly.

Partea interesantă cu migratorii ăştia sedentarizaţi vine şi când îi ataci. Dacă ei rămân cu o singură provincie, se transformă la loc în hoardă... Deci, când le ataci penultima provincie şi o cucereşti, te trezeşti atacat de ditai hoarda fioroasă - migratorul şi-a intrat din nou în rolul său de măturător de continente. Soluţia este simplă, fiţi atenţi: asediaţi-le ultimele două oraşe, pe amândouă deodată, pentru că atunci când ultimul oraş este sub asediu, facţiunea nu se mai poate preschimba în hoardă.


O ştiţi pe aia cu „elefănţălu'"?

In hoc signo vinces

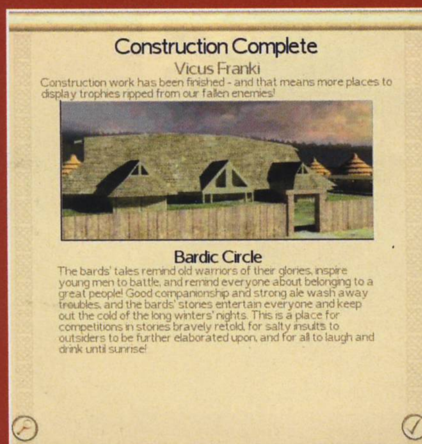
Aş mai da o bilă albă producătorului acestui expansion pentru condiţiile de victorie. Acestea sunt foarte simple, excelent adaptate condiţiilor istorice – cucereşte un anumit număr de provincii, dintre care două sau trei sunt nominalizate ca obligatorii, în funcţie de aşezarea (geografică) în istorie a facţiunii alese. Mi se pare bine gândită această simplitate a condiţiilor de victorie – pur şi simplu, la vremea respectivă, o uniune de triburi migratoare nu era în stare decât să cucerească ceva provincii, şi atât, după care se dizolva în istorie.

Este de bun simţ să nu pui o condiţie de victorie absurdă, cum ar fi stăpânirea întregii hărţi. Nu de alta, dar poţi ajunge în situaţia de neconceput ca o facţiune migratoare să se dovedească mult mai catolică decât Papa şi să schimbe cursul istoriei la un mod greu acceptabil. Totuşi, dacă vrei asta, poţi continua jocul şi după obţinerea victoriei, pentru a pune de o istorie alternativă celei din manuale...

Din fericire, pe undeva este mai uşor să-ţi vezi de treaba strategică în Barbarian Invasion, pentru că numărul provinciilor este mai mic decât în RTW şi muuult mai mic decât în Rome Total Realism (un mod excelent, dar care păcătuieşte prin numărul excesiv de mare de provincii, deşi acesta este un aspect realist).

Matematica măcelului

Îşi au locul aici şi câteva cuvinte despre aspectul tactic al proaspătului expansion Barbarian Invasion. Înainte de toate, aş remarca faptul că înfruntările între combatanţi se desfăşoară mai rapid, mai alert decât în versiunile anterioare ale Total War. Bătălia propriu-zisă poate fi lungă, dar melee-ul este mai scurt şi mai violent. Celor care critică acest



Dedicație pentru menestrelul cioLAN

lucru le pot oferi două argumente în sprijinul celor de la Creative Assembly. Primul este acela că și în realitatea istorică, marile bătălii ale antichității și Evului Mediu s-au câștigat prin succesiuni de înfruntări directe foarte rapide, separate de intermezzo-uri de lins rănile/ tras sufletul/ înjurat de la distanță.

Un al doilea argument în sprijinul opiniei că avem de-a face cu o implementarea realistă a „vitezei" de desfășurare a încăierării corp la corp vine chiar din observațiile pe care le-am făcut cu prilejul jucării demo-ului de Barbarian Invasion, acela care conținea bătălia de la Chalons, între romani/goți și huni. Trebuie să spun că maniera mea de a juca Rome: Total War este cea a unui bătrân general de infanterie – arici rigid, solid în defensivă, cu prea puțină încredere în cavalerie. Jucând cu hunii bătălia de la Chalons, nu am avut nici o șansă de victorie (pe Very Hard). Efectiv, maniera mea de a gândi infanteristic lupta era condamnată din fașă. Ba, chiar și atunci când am început să schițez mișcări din cavalerie, am făcut-o timid, pe distanțe prea mici, încercând în permanență să-mi acopăr din apropiere infanteria cu ajutorul cavaleriei.

Un bun prieten, mai deschis la minte decât infanteristul de mine, a sesizat corect modalitatea logică de a-i „valorifica" pe huni: manevra de cavalerie pe spații largi și foarte largi. Din câteva manevre de învăluire pe distanță mare, urmate de șarje de cavalerie alternate cu retrageri rapide, a

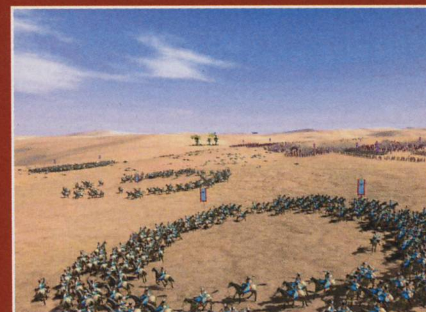

Hoardă. Huni. Bizantinii to the rescue!

făcut praf trupele romane. Practic, singura modalitate de a câștiga cu hunii pe Very Hard este de a face ceea ce ne spune istoria despre huni. De aici am tras o concluzie pozitivă: în Barbarian Invasion, numerele, parametrii care caracterizează trupele și dinamica lor sunt foarte bine alese, fiind realizat un model deosebit de convingător al comportamentului acestora, în opinia mea net superior versiunilor anterioare ale Total War. Condimentați asta cu lupte de noapte și cu trecerea înot a râurilor... gustos și sănătos...


Catapulte cu infraroșii (ochire pe timp de noapte)

Va fi

Bug-uri sunt în joc – numai acela cu arcașii care se omoară între ei și-ți ating și trupele dispuse în imediata lor apropiere este destul ca să-ți ascută nervii în unele bătălii. Să vă mai pomenesc încetineala cu care se deplasează camera în harta strategică? Sau de consumul foarte ridicat de resurse? Sau de faptul că există un memory leak care încetinește treptat jocul după un timp? Apoi, vizual, anumite texturi nu dau bine pe modele și trebuie rectificate, lucru deja început de modificatori. Barbarii nu sunt tocmai realist personalizați și se simte că prea multe elemente vizuale și de concept din Rome au rămas și în BI.


Faceți cerc, faceți cercuri olimpice, pls!

Cu toate acestea, impresia lăsată mie de acest expansion este una pozitivă. Trebuie, totuși, să recunosc că am rămas cu dorința de a vedea și mai ales de a juca ceea ce modificatorii pasionați vor face din Barbarian Invasion. Pentru că, până la urmă, Creative Assembly nu mi-a schimbat nici acum părerea că modd-erii sunt cei care vor aduce jocul lor acolo unde vrem cu toții – în punctul de echilibru în care realismul istoric se îmbină perfect cu un gameplay curgător și atractiv.

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Rome: Total War – Barbarian Invasion
Gen	TBS&RTT
Producător	Creative Assembly
Distribuitor	SEGA
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.totalwar.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,6

Bet on Soldier: Blood Sport

Casa de pariuri şi-a deschis uşile

Sătul de FPS-urile de duzină, nu neapărat proaste, ci doar lipsite de originalitate, am aşteptat luni de zile un FPS care să mă trezească din amorţeală. Vreau să simt furie, vreau să dau cu inamicul de toţi pereţii, vreau sânge, vreau acţiune, vreau un joc care să mă ţină lipit de sticla monitorului şi un erou cu care să mă identific. Parcă auzindu-mă, francezii de la Kilotonn mi-au oferit un licăr de speranţă, insistând să-mi încerc norocul cu Bet on Soldier: Blood Sport. Sport sângeros, eh? O fi vreo legătură între joc şi filmul ăla cu Van Damme...

Vedetă de televiziune

Spuneam mai devreme că duc lipsa unui joc care aduce ceva nou sub soare, iar Bet on Soldier s-a gândit că nu mi-ar sta rău în straiele unei vedete de televiziune. Recunosc, mi-am dorit dintotdeauna să mă schimonosesc în faţa camerelor de luat vederi şi să câştig un ban din toată afacerea asta. În Bet on Soldier însă, aveam să aflu că schimonoseala nu ţine loc de foame. Dar să vă spun ce-am păţit. Se făcea că lumina ochilor mei a fost împuşcată, iar garsoniera în care locuiam a fost incendiată. Bănuiesc că se mai întâmplă şi chestii d-astea, dar pe mine, unul, m-a cam scos din sărite toată treaba asta. „My name is Nolan" şi trăiesc într-o lume a războiului, unde acesta nu se mai poartă doar pentru resurse, ci a devenit motiv de distracţie şi o importantă sursă de venit; un show televizat în care soldaţii îşi sparg capetele pe bani grei, iar telespectatorii se pot îmbogăţi pe spinarea celor care reuşesc să scape întregi din această arenă a morţii. În căutarea răzbunării, eroul nostru nu stă prea mult pe gânduri şi intră în joc, cel pe care şi-a propus să-l spânzure de limbă nefiind însă un soldat oarecare, ci însuşi campionul turneului.



O să fac avere pe spinarea voastră!

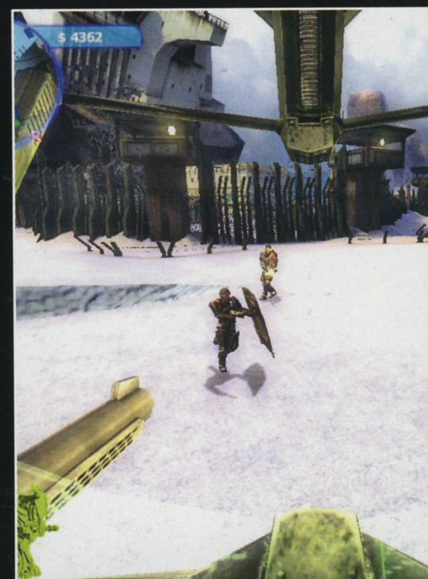
Bani, bani şi iar bani

În Bet on Soldier, tot ceea ce faci depinde de câţi bani ai în portofel. Cu cât ai mai mulţi, cu atât vei avea de unde să alegi o armă sau o armură mai bună. Cu cât lichidezi mai mulţi adversari, cu atât vei avea mai mulţi verzişori în buzunare. În fiecare misiune pe care ţi-o încredinţează armata în care te-ai înrolat, trebuie să elimini concurenţi ai turneului care-şi fac apariţia în anumite zone, eroului nostru fiindu-i permis să parieze pe el însuşi. Astfel, în eventualitatea victoriei, poate câştiga o grămadă de bani. De multe ori, echipa pe care o va conduce poate fi controlată uşor. Nu am înţeles însă de ce trebuie să le aminteşti, atunci când este cazul, să alerge până la cel mai apropiat terminal, pentru a cumpăra muniţie şi a repara armura. Chiar nu se pot descurca singuri? Mai au şi talentul să moară când ţi-e lumea mai dragă. Noroc că adversarii nu ştiu să execute manevre complicate de evaziune, până şi boşii fiind relativ uşor de eliminat din scenă. Păcat că AI-ul este puţin cretin: aceleaşi texte seci şi eschive stângace care, în loc să-i ajute, îi trimit mai rapid la groapă. Monotonia este întreruptă doar de momentele în care te aşezi la comanda unui mech, uşor de controlat şi a cărui putere distructivă transformă orice soldăţel într-o tocăniţă.

Un pariu pierdut

Bet on Soldier demonstrează cu vârf şi îndesat că grafica, cu al său level design reuşit, şi o idee prea puţin originală nu sunt elemente suficiente pentru a propulsa un joc. Cu toate acestea, jocul nu este o porcărie, dar având în vedere că s-a lansat într-o perioadă în care titluri precum F.E.A.R., Quake 4 şi Serious Sam 2 acaparează atenţia copiilor, Bet on Soldier are toate şansele să cadă într-un con de umbră.

■ KiMO



Trebuia să-mi iau ochelarii de soare...

Titlu	Bet on Soldier: Blood Sport
Gen	FPS
Producător	Kilotonn
Distribuitor	Digital Jesters
Procesor	PIV 2 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 128 MB
ON-LINE	www.beton soldier.com



Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	4/10
Impresie	6/10

6,3

WWW.FHM.RO

FHM

NU-I RATA!



CINE O FI CÂȘTIGĂTOAREA?

E posibil...

să stai cu ea în bancă
să schimbați priviri la birou
să fie fosta... sau vecina

DAR E SIGUR

PE COPERTA FHM NOIEMBRIE 2005

PLUS

MEGA SURPRIZĂ
100 de pagini extra

Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault

Pssst! Şase, vine Garda!

„Aloooo, Haoseee! Muzica mai încet, tinere, că pun Garda pe tine!", a urlat Împăratul cu ochii umflaţi de somn. Haosu', nimic. Ba şi-a mai sunat un prieten, pe derbedeul de Ork, şi au pus-o de-un party armaghedonic pe planeta Lorn V. Împăratul, forţat de împrejurări, a trimis Garda...

Cei care s-au luat la trântă în Dawn of War cu forţele Haosului şi cu broaştele ălea verzi şi înarmate până-n dinţi de le zice Orks au avut (ne)plăcerea să observe Garda Imperială în acţiune. Dacă totuşi aţi fost orbiţi de tunuleţele Puşcaşilor Marini Spaţiali (sună mai bine în engleză, aşa că o să renunţ la orice naţionalism) şi aţi ratat spectacolul oferit de nişte omuleţi care cădeau ca muştele, vă zic eu ce era cu Garda. Erau ăia mici şi măslinii care supravieţuiau greu şi o încasau mai tot timpul de la armatele lui Satanailă, orci şi, nu în ultimul rând, de la Space Marines. De aici o mică strângere de inimă la auzul veştii că Imperial Guard (cu toate jucărelele ei) va fi oaspetele de onoare al lui Winter Assault. Şi eu care mă aşteptam măcar la o turmă de Tyranids sau la metaliştii ăia de Necros... N-a fost să fie (sau poate a fost...), dar mi s-a confirmat pentru a cincea oară că Homeworld-ul şi Dawn of War n-au fost doar nişte accidente plăcute şi că Relic e mai în formă ca oricând.


Camarazi de front



Garda de Fier

Cu un „c'est la vie-ul vieţii" pe buze, am purces la butonat mai abitir ca badea Vasile la coasă şi am fost plăcut impresionat de atenţia ce i-a fost acordată Gărzii. Băieţii au primit o supradoză de steroizi ce i-a transformat într-o grupare pe care n-ai vrea s-o întâlneşti noaptea pe o alee întunecată, chiar dacă ai în spate un regiment de Space Marines. Şleahta de mucoşi panicaţi a devenit una dintre cele mai dovedite armate pe care le-am condus la victorie sau le-am făcut praf în cariera mea de RTS-ist mediocru. După cum probabil bănuiţi, marea lor problemă este moralul. De la nişte simpli oameni nu te poţi aştepta la aceeaşi disciplină de fier ca a haidamacilor de Space Marines, inginериţi genetic şi îndoctrinaţi ca-n 1984. Totuşi, fanatici există peste tot, iar Imperial Guard nu duce lipsă de ei. Aici intră în scenă comisarii care, asemenea omologilor lor sovietici, formează coloana vertebrală a Gărzii. Moralul squad-urilor mânate de un comisar „îngheaţă" şi nu poate fi redus nici cu slujbe, o chestie perfect logică atunci când ţi-e mai frică de pistolul politrucului decât de tancul duşmanului. Mai mult, o execuţie sumară pusă în scenă de acelaşi comisar dublează rata de foc a squad-urilor adiacente. Până la

urmă, veți ajunge să-l iubiți, chiar dacă vă trageți dintr-o familie de dizidenți și/ sau deținuți politici.

Ce poate fi mai impresionant decât un comisar, vă întrebați... Vă spun eu: patru comisari aflați sub comanda unui general (Command Squad). Spre deosebire de corespondentul lui Space Marin-ic (Force Commander), generalul nostru nu poate fi atașat vreunui squad, ci primește din oficiu patru haidamaci duri ca oțelul (psycheri, comisari sau preoți), gata să dezlănțuie haosul asupra oricărui nefericit destul de ghinionist încât să se afle în calea lor...



Pe-aici nu se trece!

Fierul de Gardă

Dacă aglomerația de hominizi organici (a se citi „infanterie") vă dă fiori pe șira spinării, așteptați să vedeți fierăria din garajele Imperialilor. Poate cea mai dovedită jucărie din tot universul Warhammer se află în curtea omuleților ăstora. Un behemot metalic cu un nume răsunător, Baneblade-ul este o conservă înțesată cu tunuri sau, mai bine zis, un T34 cu 40 de milenii de evoluție în spate. Cu un blindaj mai gros decât ceafa unui bulgar, salonașul mobil se va dovedi foarte util în iureșul luptei și mulți își vor găsi sfârșitul încercând să-i zgârie vopseaua cu bombardele patetice.

Pe cât de impresionant (dar lipsit de subtilitate) e un Baneblade, pe atât de util este un Basilisk, baterie de artilerie care, în combinație cu unica unitate stealth pe post de spotter (Imperial Assasin), poate câștiga bătălii pe cale de a fi pierdute. Bătaie nesimțit de lungă (orice colțișor de hartă aflat în vizorul unei unități), damage de prost gust și vreo două tipuri de muniție. Deliciul oricărui artilerist. În rest, APC-ul de zi cu zi, niște aruncătoare de flăcări pe șenile și ocazional câte un Leeman Russ (l-ați cunoscut în Dawn of War) completează cu succes colecția impresionantă de „automobile" a Gărzii.



Amin!

Înceți, da' siguri

Trebuie să vă informez că „bărbăția" unei armate de Imperial Guards nu este dată nici de număr (Orks sau Chaos Marines) și nici de pielea groasă a infanteristului de rând (Space Marines). Cheile supraviețuirii sunt diversitatea, progresul tehnologic și răbdarea. Lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă și cercetează în liniște. Trupeții proaspeți, fără nici un upgrade la bord, sunt de tot râsul și n-au absolut nici o șansă în fața celorlalte „rase". Însă, spre deosebire de maimuța care de-abia după ce s-a dat jos din copac a devenit om, imperialii trebuie să se cațere destul de sus în arborele tehnologic ca să fie băgați în seamă de oamenii mari. Însă, odată ce-au depășit primele crengi, pot scuipa fără teamă în capul trecătorilor. Cred că v-ați prins până acum că Școala Imperială și-a învățat elevii să adopte un stil puțin mai defensiv și să nu sară la bătaie decât atunci când laboratoarele de cercetări încep să dea rezultate. Strategia care dă cele mai satisfăcătoare rezultate este bătrânescul „îl atac încet, cu baza". Mari iubitori de confort, infanteriștii pot fi adăpostiți în majoritatea clădirilor proprii și, cel mai important, pot fi transportați (dragostea pentru tunele subterane le prinde extrem de bine) foarte rapid între clădiri. Spațiul nu-mi permite să vă pun la curent cu toate giumbușlucurile tactice de care e în stare IG, însă e bine să știți că noua „rasă" s-a bucurat de toată atenția producătorilor. Bineînțeles


Eh, oricum era un trădător..

Campania de 10 misiuni este împărțită în două, Order și Disorder (Imperial Guard și Eldar, respectiv Chaos Marines și Orks), iar fiecare „facțiune" va primi ocazia să-și dovedească bărbăția.

Dawn of War a fost unul dintre puținele RTS-uri care mi-au dat senzația că single player-ul este mai mult decât o înșiruire insipidă de misiuni cu obiective suspect de asemănătoare. Spre bucuria mea, Winter Assault reușește să-și depășească fratele mai mare. Deși puține, misiunile sunt astfel gândite încât ni se impune un stil de joc alert, fără timpi morți, fapt ce contribuie semnificativ la creșterea cantității de adrenalină. Sunt extrem de rare momentele de liniște când ne putem vedea liniștiți de propria ogradă (aka bază, avanpost etc.) și apar exact când avem nevoie de un moment de respiro. Mai mult, vor exista misiuni în care vom fi nevoiți să acceptăm tovărășia (sau să-i punem piedică) unuia dintre potențialii inamici. Un exemplu grăitor e următorul scenariu: Garda este tocată de artileria dușmană și se află în imposibilitatea de a-și îndeplini obiectivul. Ni se dă pe mână un regiment de eldari cu ajutorul cărora va trebui să eliminăm „obstacolul", după care mingea este aruncată din nou în terenul Gărzii. Mare păcat că Relic nu a plecat urechea la plângerile fanilor și s-a zgârcit din nou la single player. Câteva ore în plus sau măcar accesul la toate trupele imperiale n-ar fi stricat absolut deloc. Bine totuși că multiplayer-ul a rămas la fel de apetisant...

A, și ca să nu uit... cunoscătorii universului Warhammer vor avea o maaare surpriză (indiciul se află undeva în acest articol).

că există mici probleme de balans și o mână de bug-uri (Basilisk-urile au căzut victimă unui bug destul de enervant), dar în principiu Imperial Guard este o armată cât se poate de echilibrată și, în mâna unui jucător priceput, devine o armă de temut.

Povestea Porcului Imperial

Dacă vă așteptați ca Winter Assault să vă îndeplinească cea mai arzătoare dorință, și anume o campanie single ceva mai întinsă ca durată, o să fiți dezamăgiți. Cantitativ, campania single nu o depășește pe cea din Dawn of War. La nivelul calității, Relic a învățat câteva lucruri noi. Spre deosebire de Dawn of War, unde skirmish-ul sau un multiplayer sănătos era singura soluție pentru cei care voiau să preia comanda eldarilor, a orcilor sau a trupeților satanici, Winter Assault ne oferă acces și la rasele ignorante de precursorul său.

Hoardele placide... s-au așternut la iernat

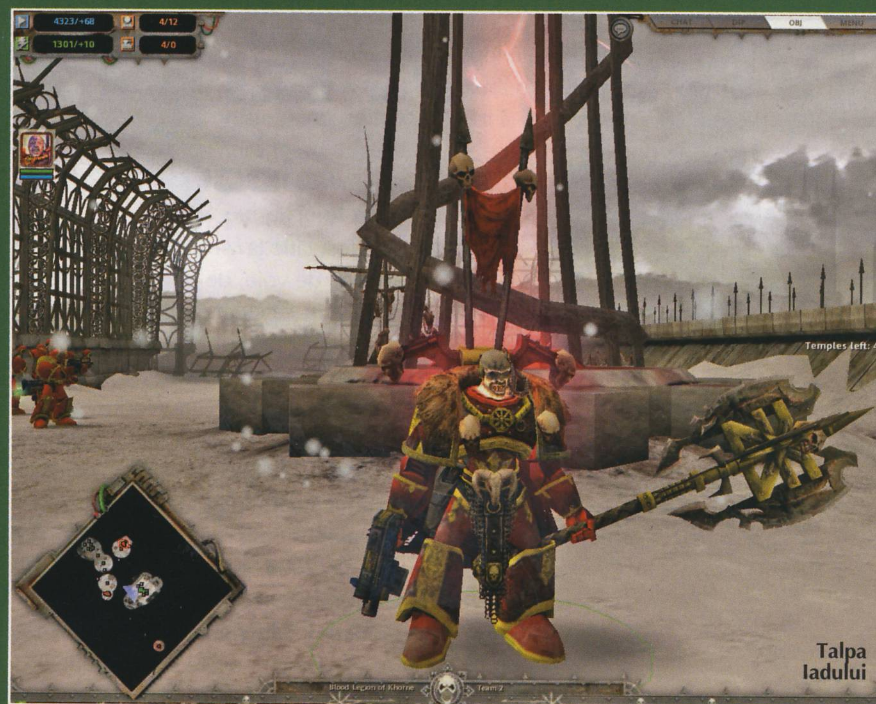
Nu mai are rost să ridic în slăvi sau să critic motorașul grafic care împinge de la spate un joc ce păzește granița dintre „the aw3s0m3" și „genial" pentru că Winter Assault este un add-on, iar o prezentare mai detaliată a bomboanelelor pentru ochi puteți citi în review-ul lui Dawn of War. Aici ne vom ocupa doar de „noutăți". Cea mai importantă este zăpada. În spiritul sărbătorilor de iarnă, Relic a optat pentru un peisaj împânat cu omăt și în care nu poți rezista tentației unei partide de săniuș cu tancul... Iar petele de sânge sunt mult mai impresionante pe zăpadă, mai ales pentru românașii care mai taie câte-un porc din când în când.

Tot la capitolul „noutăți", deși a fost introdusă de un patch recent și nu de Winter Assault, trebuie pomenită și apariția unei noi opțiuni în meniul setărilor grafice. Persistent Bodies se numește ea și cred că




Peisaj de iarnă cu artilerie...




Talpa Iadului

v-ați prins de ce este bună la ochiul omului, dar nocivă pentru sistemul aceluiași omuleț nevoiaș. Pe scurt, dacă activați această opțiune, cadavrele nu vor mai avea bunul simț să se descompună în timp record și vor sta mărturie geniului vostru strategic, generând un puternic sentiment de „look mum, they're piling!!!", dar și o scădere semnificativă a fps-ului (valabil doar în cazul amărâților cu râșnițe în loc de rachete... me included).

Ca o ultimă mențiune, soldățeii au primit fețe noi și aproape variate (am văzut un negru într-un squad de gardiști), iar cei mai sadici dintre noi se vor putea delecta cu o mână de „execuții" noi (kill sync animations) și din cale-afară de estetice. Preferata mea este cea în care comisarul îi zboară creierii unui amărât îngenuncheat ca la spovedanie în fața lui. În numele Tatălui, și-al Fiului, și-al Sfântului Duh, Poc!

Garda e cu noi!!

În puține cuvinte, Winter Assault este unul dintre cele mai consistente expansion-uri existente și, dacă ar fi după mine, l-aș numi Sir Winter Assault. Imperial Guard a primit toată atenția meritată, iar celelalte facțiuni n-au fost ignorate complet și au primit câte o unitate nouă cadou. Totul e exact cum ar trebui să fie. Oamenii sunt aceiași xenofobi bătăuși pe care-i știm și-i iubim, eldarii persistă în aroganța lor, Haosul e mai nihilist ca oricând, iar orcii... orcii sunt mulți și verzi.

În la fel de puține (dar alte) cuvinte, pe biroul meu de acasă tronează un Dawn of War original (proprietate personală), iar în câteva zile nu va mai fi singur. Asta în condițiile în care sunt dator vândut și, dacă nu-mi plătesc școala, o să schimb armatele din Dawn of War și realitatea virtuală cu un alt tip de realitate, de data aceasta cât se poate de palpabilă. Kaki, carcerigenă și plantonică. Trageți singuri concluziile... Eu sunt aproape să risc un „Hai Liberare!!"...

■ cioLAN


Care dintre voi voia foc? Nu-i nimic, vă dau la toți...

Titlu	Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault
Gen	RTS
Producător	Relic
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,4 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB, HW T&L
ON-LINE	www.dawnofwargame.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

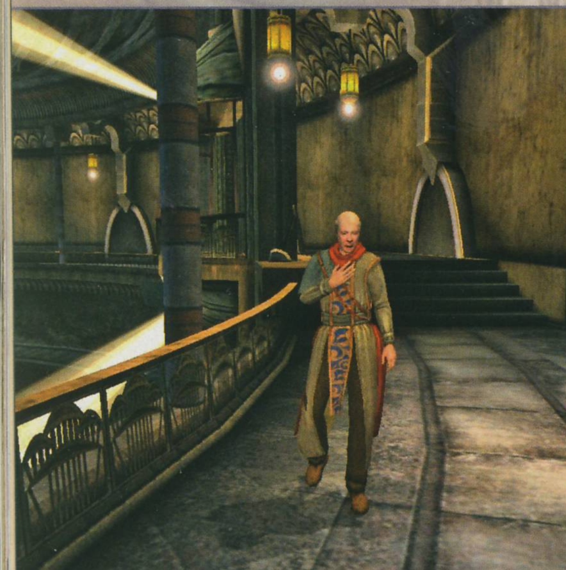
8,6

Myst V: End of Ages

Jocul care Myst-uie seria...


Bătrânul și marea


Direbo și piedestalul


Moment solemn: se cântă imnul naționalei

Myst a fost tătic la vremea lui, prin 1993: el a vârât, de voie, de nevoie, unitățile CD-ROM în calculatoarele gamerilor, întrucât a fost primul joc care a dat cu tifla dischetelor și a luat în brațe numai CD-ul. Părinții lui, Cyan Worlds, după mai bine de 12 ani, timp în care au mai aruncat seria prin ogrăzile altor companii producătoare (părțile a treia și a patra), au pășit din nou în lumina reflectoarelor în 2005, pentru a pune cruce universului creat de ei înșiși. Dar, spre deosebire de alte puneri de cruci, aici nu se va lăsa cu bocete și văicăreli, pentru că Myst 5: EOA reușește să pună, pentru ultima dată, adventure-ul la picioarele-i (și asta nu din cauza șosetelor puturoase ale personajului principal – care, ca în fiecare joc al seriei, trebuie să hoinărească până i se rup adidașii în talpă – ci pentru că jocul chiar e bun).

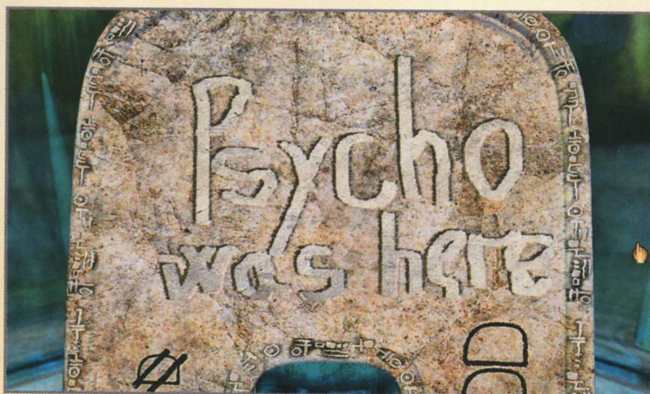
Păi... deci... așadar...

Filmulețul de început e menit să-ți dea cu povestea pe la nas în așa fel încât, chiar dacă aceasta este prima întâlnire intimă între tine și Myst, să aveți despre ce discuta. În plus, sunt picurate peste tot jurnalele Yeeshei, fiica lui Atrus, în care sunt îngrămădite detalii din jocurile anterioare. Yeesha și Esher sunt singurele personaje cu care te vei întâlni până la final, însă nu vei putea interacționa cu ele în mod direct, relația voastră fiind una de tipul profesor-elev (adică unul dintre ei sporovăiește întruna, în timp ce tu citești pasionat CoolGirl în ultima bancă). E indicat însă să mai tragi cu urechea la ce zic, din când în când, pentru că unele detalii îți vor fi de folos ulterior. Și totuși, ca să vină în ajutorul celor mai tari de urechi, producătorii au aruncat în inventar o cărticică în care se vor înregistra, cuvânt cu cuvânt, toate discursurile. De asemenea, la începutul jocului vei mai găsi un jurnal personal, gol, în care poți să-ți notezi ce vrei, de la bancuri misogine până la bancuri și mai misogine.

Vei începe EOA în epoca numită K'veer (mai exact, în fosta temniță în care a fost închis Atrus). Aici, Esher îți va explica ce trebuie să faci, și anume să recuperezi o piatră magico-mistică („Tablet", cum îi zic ei), care e cheia destinului civilizației D'ni. Epocile în care te va îmbrânci misiunea ta sunt Taghira, Todlemer, Noloben, Laki'ahn, plus încă una din care poți pătrunde în oricare dintre celelalte – Direbo. Trecerea din Direbo în diferite părți ale K'veer-ului se face prin intermediul unor cărți, iar din Direbo în celelalte patru cu ajutorul unor piedestaluri. Așa... Acum e acum, pentru că e tare interesantă găselnița asta cu piedestalurile. În primul rând, cu ajutorul lor se poate călători în interiorul unei lumi dintr-o parte în alta. Apoi, există câte un piedestal la începutul fiecărei epoci, care îți va pune la dispoziție o placă de piatră (Slade), ce va fi esențială pentru perindările tale și pe care o vei căra o bună bucată din joc. Cu ajutorul pietrelor se realizează comunicarea cu animăluțele alea ciudate care populează lumea Myst-ului (Bahro, după numele din buletin), astfel putând să le dai instrucțiuni. Cum funcționează trebușoara asta? Pe piatră desenezi un simbol, iar dacă mâna nu ți-a tremurat excesiv de mult și animalul înțelege desenul, va face acțiunea respectivă. De pildă, poate „da drumul" la căldură în lumea în care ești sau poate porni un vânt avan. Simbolurile se găsesc împrăștiate prin joc și, odată folosite, vor rămâne gravate în piatră. Din păcate, o piatră se poate dovedi destul de enervantă câteodată, când, de exemplu, trebuie să urci o scară și nu poți din cauză că e prea grea, lucru ce te va face să cauți de nebun un piedestal pe care să o așezi.

Tărâmul nostru, cuibușor de nebuni(i)

Puzzle-urile au niveluri de dificultate diferite, de la „plimbare prin parc în miez de vară", până la „Myst-ule, te șterg! Iar tu, monitorule, nu te mai zgâi așa la mine, că acu' te sparg!". Unele sunt destul de logice și de intuitive (în special alea ușoare, că, deh, de-aia sunt ușoare), însă sunt și câteva care, cel



N-a prea ieșit simbolul care trebuia...

puțin mie, personal, mi s-au părut destul de... anoste și neinspirate. Tot felul de enigme croite pe combinații, pe cifre, pe mânere și pe măslinuțe și care, pe lângă trecerea atentă în revistă a detaliilor, mai cer și o rezolvare empirică bazată pe încercări repetate și draci și mai repetați. Desigur, cum era de așteptat, jocul e liniar, însă acest aspect este mult mai accentuat decât în celelalte jocuri din cauza faptului că nu poți interacționa cu alte obiecte în afară de cele trebuincioase.

Ca să te dai prin lumea Myst-ului, ai de ales între trei feluri de control: Classic (Point & Click, cu care s-au dat deja toți fanii vechi ai seriei), Classic Plus (se bazează tot pe P&C, dar vei putea să rotești camera cu ajutorul mouse-ului, fără a da clic) și Free-Move (în spiritul WASD-ului și al shooter-elor contemporane). Pe când cel din urmă te ajută să te miști mai repede, cele clasice sunt mană cerească atunci când nu ai voie, efectiv, să calci strâmb (cum e cazul unei situații în care trebuie să traversezi un lac pe niște punți de legătură foarte înguste și nu îți permiți să pui piciorul pe lângă).

Muzici și faze

După ce modul vizual de abordare a seriei a făcut o primă haltă în gara 3D-ului în realMYST (o ediție tridimensională a primului Myst), apoi în Uru: Ages Beyond Myst, mai face acum una în EOA. Și nu o face degeaba, pentru că jocul arată într-adevăr foarte bine, cu condiția ca hardware-ul


Loc de solitudine pentru poeți

să fie și el, la rândul lui, bine întremat. Încă de cum am intrat în joc, primul lucru care m-a ciupit în mod plăcut au fost personajele. Sunt animate cu pricepere, se mișcă natural, gesticulează, dau din mâini și au o mimică în concordanță cu atitudinea lor (de pildă, Esher se încruntă când e ironic, iar în colțul gurii chiar mă pot jura că îi apare un rictus). Și, ca să nu te facă să te simți singur (totuși, vorbim despre un joc non-violent, cu foarte puține personaje), producătorii au aruncat pe ici, pe colo, ba niște lilieci sau șerpi care mișună prin peșteri, ba niște păsări care dau târcoale stâncilor răzlețe din jurul țărmului. Din fericire pentru gamerul pașnic, fauna – mai ales șerpii – face parte dintr-un fel de generație „hippie" ce propovăduiește pacea între specii.

În afară de vocile personajelor, care sunt excelente și le vin acestora ca o mănușă (cu toate că, de câteva ori, mai tind și ele să devină puțin teatrale), muzica ambientală e destul de discretă și, laolaltă cu fragmentele sporadice de soundtrack, parcă ține să-ți dea cu tihna în cap și cu WinAmp-ul în boxe.

Ce final! Stați numai să vă povestesc...

Neah, glumeam doar! Nu o să vă dau motiv să-mi îngropați verbal familia, așa că nu vă spun cum se termină. Tot ce o să scoateți de la mine e că, după un fir epic ce devine tot mai interesant pe măsură ce avansați, o să vă găsiți în fața mai multor finaluri, dintre care numai unul e bun și în care... Stop! Era să mă ia gura pe dinainte și să vă spun că, de fapt... Gata! Închei articolul acum, că de nu, sigur o să aflați ce s-a întâmplat cu...

■ **The Psycho**

Titlu	Myst V: End of Ages
Gen	Adventure
Producător	Cyan Worlds
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel. 02-569.06.00
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.mystgame.com



Grafică	**9/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**9/10**
Impresie	**9/10**

8,4


De pe care parte să mă arunc?

PS2 PlayStation.2

Tekken 5

Ultima lovitură pe PS2

Deși un prieten îmi recomanda să încep acest articol cu o referire la sindromul Carpal Tunnel, pe care vă asigur că îl aveți, chiar dacă nu ați auzit de el, nu o să fac acest lucru (ups!). În schimb, vă spun chiar din primele rânduri că Tekken 5 este unul din acele jocuri care fac din achiziționarea unei console PS o decizie inspirată. Lucru valabil pentru toate titlurile din această serie, care a dominat cu autoritate această categorie de jocuri și care m-a făcut, în tinerețile mele, să contribui serios la succesul unei săli de jocuri strategic pusă pe linia ce unea casa mea cu o anumită instituție de învățământ.

Maeștrii se întorc

Ce poate fi mai plăcut decât o nouă înfruntare a vechilor maeștri care m-au făcut să uit în timp de Baraka, Rayden sau Shang Tsung și să-mi las listele cu victime să se piardă printr-un sertar? Yoshimitsu, Paul, Law sau surorile Williams își duc povestea mai departe alături de restul luptătorilor, printre care consemnăm și trei debuturi. Și după intrarea pe care și-au făcut-o Raven (o combinație de Wesley Snipes în Blade și Demolition Man), Asuka Kazama și Feng Wei, cu siguranță că nu vor lipsi nici din viitoarele jocuri Tekken.

Povestea jocului începe prin a ne prezenta un mic conflict în familia Mishima, mai exact între Heihachi și Kazuya, conflict întrerupt de o mică invazie a ultimei generații de roboți Jack. Și cum roboțeii lansați de pe o navă aflată în apropiere nu mai conteneau să perforeze pereții încăperii și să sară la gâtul celor doi, Kazuya se gândește că oricum avea boală pe tac-su și, după ce îl aruncă pe acesta în mijlocul unei grămezi ordonate de Jack-5, dispare lăsând în urmă un zâmbet parșiv. Toată sceneta, care se încheie cu o explozie uriașă, este urmărită însă de pe un pisc de falnicul agent secret Raven, care probabil din pricina ochelarilor de soare purtați în toiul nopții, lansează eronat zvonul că Heihachi ar fi murit. De aici pornește povestea din Tekken 5, care în story mode se ramifică pentru fiecare personaj în parte. Mai exact, fiecare cu ce-l doare și după cine l-a enervat sau i-a executat câte o rudă de gradul 1 sau 2.

Cafturi pe gustul tuturor

Jocul are cinci grade de dificultate și cu multe personaje nu e o problemă prea mare să-l termini într-un sfert de oră pe nivelul mediu de dificultate (hard). Asta nu trebuie să ne sperie și să ne facă să ne punem un semn de întrebare în privința AI-ului. Un motiv pentru a sta liniștiți ar fi că mai avem două niveluri de dificultate în care AI-ul nu zăbovește o secundă și începe să ne care pumni și picioare, iar runda se termină înainte să apuci să spui Yoshimitsu. Diferența în comporta-



Grijă mare la panseluțe!



Cat Fight, întotdeauna de succes

mentul AI-ului pe cele cinci grade de dificultate constă atât în viteza de execuție a loviturilor, cât și în diversitatea combinațiilor folosite. Automat, și satisfacția crește în momentul în care învingi un adversar care nu stă în fața ta ca o momâie în timp ce tu îți dai pe el examenul de centură neagră. Un alt motiv ar fi posibilitatea de a ne dovedi abilitățile de mari luptători și în alte moduri cum ar fi Survival, Team Battle sau Time Limit, asta pe lângă situația în care ne întrecem în execuții cu alți pasionați de Tekken. Mai există și modul Devil Within, un fel de beat 'em up în care plecăm la o plimbare printr-un labirint presărat cu adversari pe care îi executăm cu lovituri simpliste și în care farmecul acestui joc nu are cum să nu iasă în evidență. Importantă în Tekken este opțiunea practice, unde ni se pune la dispoziție un sparring partner care stă cuminte și încasează loviturile pe care i le aplicăm cu multă bunăvoință. Și pentru ca să nu apăsăm haotic pe butoane sau să stăm cu listele de combinații lipite pe pereți, avem prezentată pentru fiecare jucător în parte toată gama de lovituri cu care acesta să-și nimicească adversarii. Sunt dezvăluite atât combinațiile de butoane, cât și o mică animație care demonstrează surpriza pe care o are cel care se va trezi prins într-o combinație de lovituri care să-i reducă vertiginos viața. Și uite așa devenim noi experți în capoeira, jeet kune do sau judo, ca să enumăr câteva din stilurile în care excelează eroii noștri. Și acesta este unul din lucrurile care fascinează la Tekken: varietatea de lovituri, prize și combo-uri, realizate diferit de fiecare personaj în parte. Fac referire din nou la Yoshimitsu cu cele peste 100 de mișcări caracteristice, cu care poți să-ți dezvolți un stil de luptă eficient, dar și plăcut din punct de vedere vizual. Însă fiecare personaj este puternic și spectaculos odată ce ajungi să-l cunoști, fiecare are puncte forte și puncte slabe.

Sânge și estetică

Și pentru că seria Tekken a impresionat mereu prin grafică, și pentru acest ultim joc lansat nu avem decât cuvinte de laudă la acest capitol. Ca de obicei, încă un pas în față și aprecierea îmi este susținută atât de modul excepțional în care sunt realizate personajele și decorurile, cât mai ales de filmulețele care au impresionat mereu și au dat farmec povestirilor din aceste jocuri. Ar mai fi de adăugat și cadoul făcut de Namco cu ocazia a 10 ani de Tekken. Mai precis, pe DVD-ul cu Tekken 5 sunt incluse și primele trei jocuri lansate, așa că cine a rămas cu datorii neplătite prin acele părți sau pur și simplu dorește să vadă diferența dintre ce a fost și la ce s-a ajuns, acum are posibilitatea.

După cum spuneam și în articolul dedicat jocului GT4, datorită faptului că apar în exclusivitate pe PlayStation, seriile Tekken și Gran Turismo sunt două arme puternice în mâna celor de la Sony în vederea competiției tot mai dure de pe piața consolelor. Și dacă pe PS2 s-a reușit un asemenea joc, stăm și ne întrebăm cum o să iasă când producătorii vor beneficia de suportul tehnic oferit de PS3. Cu siguranță că deja anunțatul Tekken 6 va cântări mult în decizia celor care vor opta pentru o singură consolă din valul noii generații. Până atunci însă eu mi-am programat lecții de Tae Kwon Do cu Baek Doo San și Hwoarang Guk Ki.

■ Rzarectha



Titlu	Tekken 5
Producător	Namco LTD
Distribuitor	Namco Hometek Inc.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Stai o secundă că am ceva în ochi

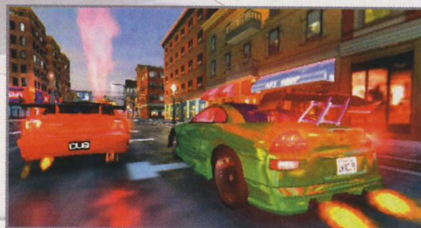


Fă-te că nu-i vezi și privește spre ghețar

PSP

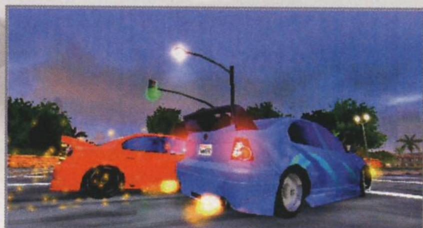
Midnight Club 3: DUB Edition

După un Ridge Racer care i-a ținut de cald unui Mitza insomniac, iată că a venit rândul unuia dintre cele mai bune jocuri de curse arcade de pe PS2 să strălucească pe PSP. De data asta a fost rândul meu să mă arunc într-unele dintre cele mai nebunești și mai amețitoare curse pe care le-a văzut micuța consolă de la Sony. Să fim însă bine înțeleși. În cazul acestei versiuni, nu avem de-a face cu o portare, ci cu un MC3: DUB Edition mai mult sau mai puțin recodat. Asta înseamnă că cea mai mare parte dintre bunătăți a rămas pe zonă, jocul oferindu-ți din nou ocazia să tunezi bolizii în fel și chip, doar că acum o poți face și în troleibuz, mergând spre facultate. Mai învață ceva apoi dacă poți! Aproape totul, de la vopsea, body kits, numere de înmatriculare până la cauciucuri și tot felul de alte șmecherii poate fi modificat, în timp ce aceeași muzică excelentă îți va gâdila urechiușele, deși o parte dintre opțiuni la capitolul face lifting nu sunt disponibile. Evident, grafica a suferit un mare salt înapoi, ceea ce nu înseamnă însă că cele





trei ditamai orașele au suferit modificări arhitecturale. Motion blur-ul nitro-ului, de exemplu, este mult mai puțin spectaculos, iar timpii de încărcare au devenit exasperanți de mari. Ei, doar n-o să vă sperie un minut juma' de stat degeaba! Senzația de viteză nu mai este nici ea la fel de intensă cum era pe PS2, dar jocul reușește cumva să te lase și aici cu gura căscată. Mașinile arată excelent, senzația



de viteză există, traseele au rămas aceleași, iar cursele sunt la fel de spectaculoase.

În ciuda neajunsurilor sale, MC3 DUB Edition este, fără îndoială, unul dintre cele mai bune jocuri pentru PSP. Iar dacă ești un împătimit al genului, vei trece cu ușurință peste ele. Calc-o, frate!

■ KiMO

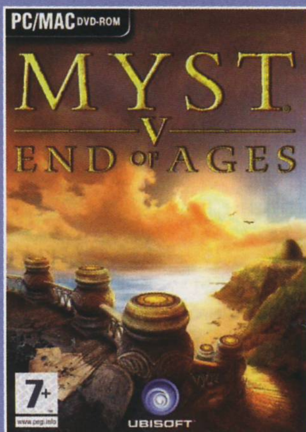
Titlu	Midnight Club 3: DUB Edition
Producător	Rockstar
Distribuitor	Rockstar
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul Myst V: End of Ages



În ce an a apărut primul joc din seria Myst?

a. 1989 ■
b. 1993 ■
c. 2000 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Myst V: End of Ages din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un set Nomad's Pack Mini 1 pentru laptopul tău



De cine este produs jocul Brothers in Arms: Earned in Blood?

a. Monolith ■
b. Vivendi ■
c. Gearbox ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Brothers in Arms: Earned in Blood din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2005.

Câştigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Battlefield 2 a fost câştigat de către Popescu Bogdan-Ştefan din Craiova.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul The Bard's Tale a fost câştigat de către Ţucu Rimail din Argeş.

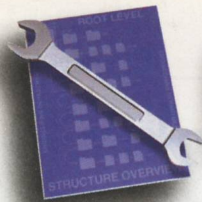
La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Popa Stelian din Braşov a câştigat un Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Ultra PRO Computers, Marton Tiberiu din Timiş a câştigat un joystick Logitech Attack 3.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Boncea Daniel-George din Târgu-Jiu şi Ianus Dragomir din Constanţa au câştigat câte un DVD cu filmul Lemony Snicket's – O serie de evenimente neaşteptate.

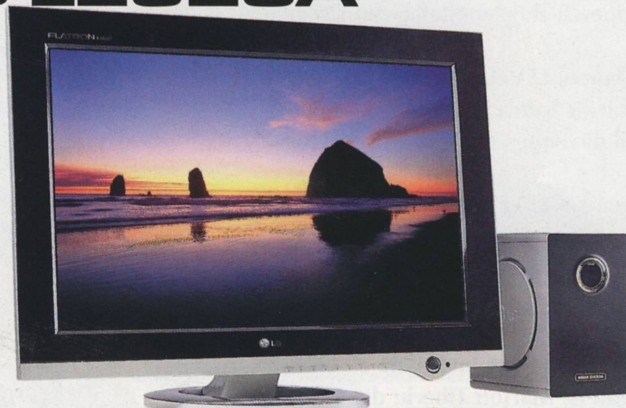
Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





HarDwarE

LG Flatron LCD L2320A



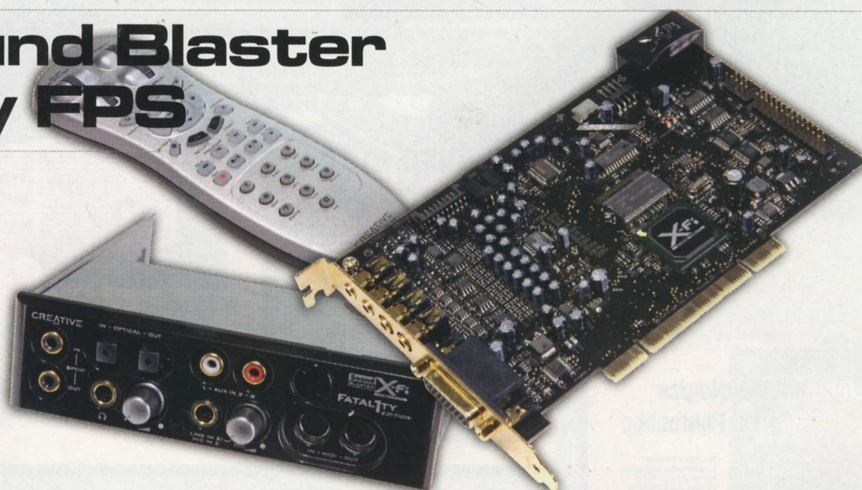
Dacă vă mai amintiţi, nu cu foarte mult timp în urmă v-am supus atenţiei tot un monitor TFT, tot de la LG. Ei bine, monitorul de faţă se comportă relativ asemănător cu acel model. El poate juca rolul unui monitor de PC, poate fi folosit pe post de TV deoarece are un design excepţional. Totuşi, nimic ieşit din comun până aici. Trebuie să accentuez faptul că modelul L2320A este de-a dreptul imens. Cu toate că are formatul wide, adică 16:9, diagonala lui este de 23 de ţoli. Dacă e să îl folosiţi pe post de monitor, nu vă recomand să îl ţineţi la o rezoluţie mai mică de 1920 pe 1200 dpi. Acestea sunt valorile la care LCD-ul chiar se simte bine. Dacă lucraţi din greu la proiecte ce implică o grafică deosebită sau vreţi să luaţi parte la cele mai spectaculoase imagini dintr-un joc 3D ori să vă bucuraţi de un film bun, cu monitorul LG Flatron LCD L2320A aceste minunate lucruri pot deveni realitate. Acum biroul meu seamănă cu un joc de pinball, iar zecile de ferestre pe care le pot deschide şi ordona în fel şi chip pe acest desktop imens parcă îmi dau mai mult chef de muncă.

După cum am mai spus, probabil că vă imaginaţi că pentru acest monitor e nevoie de o macara ca să îl ţintuiţi undeva. Ei bine, nu e chiar aşa. Modelul de faţă dispune de o grămadă de conectori pentru orice fel de dispozitiv sau aparat din care iese un semnal video. Numai pentru PC, de exemplu, se poate apela la unul dintre cei trei conectori: un D-Sub (modelul clasic cu 15 pini) şi doi conectori DVI pentru semnale digitale. Ei bine, chiar şi semnalul HDTV poate fi „băgat" în acest monitor. Până aici, toate bune şi frumoase, însă dacă vă gândiţi că pe partea lui frontală veţi găsi o ditamai „burta" cu toate mufele acestea înşirate acolo, veţi avea o mică surpriză. Toate acestea plus sursa de alimentare se găsesc într-un „box" separat ce se leagă la monitor printr-un singur fir. În acest fel, monitorul este mult mai subţirel şi arată mult mai bine în cazul în care doriţi să îl prindeţi pe un perete. Greutatea lui este de doar 14 kilograme.

Lucrurile bune nu se opresc aici. La dimensiunile sale, e normal ca şi numărul său de funcţii să fie foarte mare. De exemplu, activând funcţia PIP, puteţi urmări două imagini din două surse diferite, indiferent care ar fi acestea. Putem continua cu LightView. Prin intermediul său putem regla luminozitatea şi temperatura de culoare în funcţie de ce se afişează pe ecran sau de cantitatea de lumină care există în cameră. Bineînţeles, lista de facilităţi este foarte lungă. Pe orice buton aţi apăsa, vedeţi cum apar altele şi altele.

Denumire: L2320A
Gen: Inamicul plasmelor
Producător: LG
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preţ: 2.316 EURO (fără TVA)

Creative Sound Blaster X-FI Fatal1ty FPS

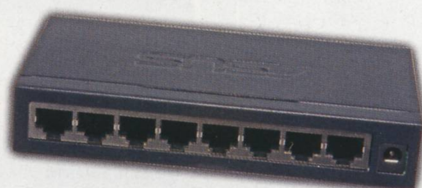


Ei bine, vreţi, nu vreţi, inevitabilul s-a întâmplat. A apărut şi la noi pe piaţă una dintre cele mai tari plăci de sunet de pe planetă. Şi nu zic asta doar pentru că poartă denumirea Creative. E suficient doar să interpretezi puţin specificaţiile şi să le vezi la lucru. Tot ce reprezintă această placă de sunet se învârte în jurul celui mai nou procesor audio X-Fi Xtreme. Ca să vă faceţi o idee despre ce este în stare să facă, vă spun că puterea sa de calcul este asemănătoare sau chiar mai bună decât a unor procesoare ce ţineau binişor în spate un Windows 95. Alături de acesta, pe aceeaşi placă se mai găsesc 64 MB de memorie X-RAM, ce are rolul de a ajuta la obţinerea unor sunete cât mai aproape de realitate. La fel cum ne-a obişnuit Creative la modelele anterioare, şi X-Fi Fatal1ty se bucură de prezenţa unui front bay ce înlesneşte o conectivitate mai bună între placă şi alte dispozitive audio. O noutate este telecomanda pe infraroşu ce ne permite să intervenim simplu şi eficient asupra unor palete întregi de funcţii şi efecte. În funcţie de ceea ce facem cu PC-ul, se poate alege unul dintre cele trei moduri: gaming, entertainment sau audio creation.

Denumire: X-FI Fatal1ty
Gen: 7.1 from heaven
Producător: Creative
Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preţ: N/A

Asus GigaX1008

Închegarea unei mici rețele de calculatoare într-o anumită locație sau extinderea uneia mai vechi este o joacă de copii cu un astfel de echipament. Fiind vorba de un dispozitiv ce nu necesită configurări suplimentare, el poate fi instalat oriunde de către oricine. Toate cele opt porturi ale sale detectează automat dacă e vorba de vreun cablu de rețea normal sau cross-over, negociază automat viteza de conectare între 10 și 100 Mbps a diverselor echipamente și sunt echipate cu funcția de flow-control ce protejează transferul datelor de pierderi de pachete și coliziuni. Carcasa metalică cu care este protejat acest switch este foarte eficientă mai ales în cazurile în care acesta este amplasat într-o locație mai „aglomerată".



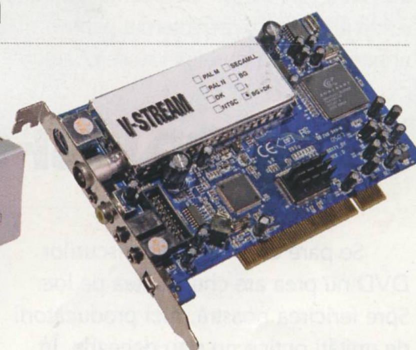


Denumire: GigaX1008
Gen: Networking SOHO
Producător: Asus
Ofertant: Distribuitorii Asus
Telefon: N/A
Preț: N/A

V-Stream Video Magician

Chiar dacă nu îmi place să recunosc, există încă persoane care folosesc cu încredere și fără probleme camere video analogice sau cu bandă. Partea cea mai interesantă apare atunci când unii dintre ei doresc să înregistreze conținutul vechilor casete video pe calculator, în format digital. Cei care nu s-au născut cu camera digitală în brațe încă mai au prin debarale casete video cu vreo cumătrie, vreun botez sau diverse evenimente din viața lor. Cum timpul își lasă foarte ușor amprenta peste benzile magnetice, vă pot sugera această soluție destul de avantajoasă de la V-Stream. La bază există un tuner TV mai șmecher cu mai mulți conectori și chiar cu o cutiuță pentru front bay. Fie că doriți să salvați datele de pe o cameră digitală mini DV printr-un cablu FireWire, fie de pe una analogică, acest produs este însoțit de tot arsenalul de conectori necesari acestui procedeu. Tot ce aveți de făcut este să vă înarmați cu răbdare și cu o grămadă de spațiu pe HDD. Codarea se poate face doar MPEG 2 fie în format PAL, fie NTSC.





Denumire: Video Magician
Gen: 125 de canale + o cameră video
Producător: V-Stream
Ofertant: Quartz Computer
Telefon: 021-316.96.63
Preț: N/A

Genius Speakers SP-HP 2.0 1250

Din punctul meu de vedere, cei de la Genius au mai primit o bilă albă la capitolul boxe. Nu știu ce au făcut și pe cine au vrăjit, cert e că această pereche de boxe 2.0 este una destul de reușită la toate capitolele. Incinte din lemn, design elegant, funcționalitate foarte bună. Grație difuzoarelor sale, boxele SP-HP 2.0 1250 pot oferi o putere totală de 36 de wați RMS. O valoare suficientă, ținând cont că sunt niște boxe concepute pentru birou. Personal,cred că sunt puțin cam măricele, însă arată și sună bestial. Una din boxe are la vedere un set de butoane cu ajutorul cărora se pot regla volumul, frecvențele joase și înaltele. Imediat lângă acestea producătorii au atașat și un conector în care puteți conecta o pereche de căști. Conectivitatea boxelor la diferite surse audio este asigurată de un set de cabluri și conectori de diferite tipuri și mărimi. Gama de frecvențe redate de Genius SP-HP 2.0 1250 este cuprinsă între 60 Hz și 20 KHz.

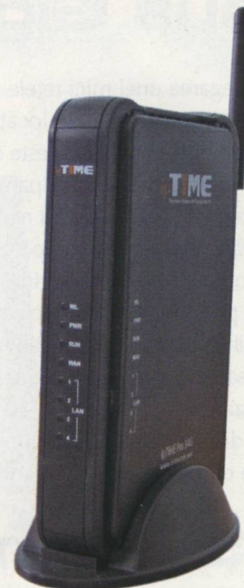


Denumire: SP-HP 2.0 1250
Gen: Eleganță clasică
Producător: Genius
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preț: 58 EURO (fără TVA)

Zioncom ipTIME Pro 54G

O soluție foarte elegantă pentru a împărți o conexiune la internet într-o mică rețea de calculatoare ne este oferită și de Zioncom, o companie nou apărută pe piața din România. Acest ruter wireless este foarte simplu de configurat și grație interfeței web pot fi setați o sumedenie de parametri. Cu ajutorul acestuia, poate fi partajată o conexiune la internet indiferent dacă aceasta vă este pusă la dispoziție printr-un modem de cablu, prin PPPoE sau wireless. Spre deosebire de alte produse din aceeași categorie, acesta dispune și de opțiunea QoS (IP Quality of Service), prin care se pot realiza anumite restricții de viteză pe internet pentru anumiți clienți din rețea sau se poate garanta o anumită lățime de bandă altora. Totul se face din câteva clicuri de mouse. De asemenea, datorită unei alte opțiuni la fel de noi, numite Scheduler, se pot face aceste restricții și în funcție de oră sau de zi. Limitările se pot realiza atât pe adresa de IP, cât și pe cea de MAC. Desigur, mai există încă o sumedenie de funcții și opțiuni foarte noi care nu prea au fost prezente până în acest moment pe astfel de echipamente.

Denumire: ipTIME Pro 54G
Gen: Înger păzitor pentru internet
Producător: Zioncom
Ofertant: FiT Distribution
Telefon: 021-201.15.16
Preț: N/A



Lite-ON SHW 1635S



Se pare că tehnologia discurilor DVD nu prea are chef să stea pe loc. Spre fericirea noastră, nici producătorii de unități optice nu stau degeaba. În cazul de față, cei de la Lite-ON vin pe piață cu o nouă unitate optică de „prăjit" discuri de plastic. Ce face această unitate să fie una specială este posibilitatea de a citi și scrie discuri double layer (R9) atât în format +, cât și –. În cazul DVD-urilor normale, scrierea se face la o viteză maximă de 16x (21.600KB/sec), iar în cazul discurilor dual layer (R9), scrierea se face la doar 8x (10.800 KB/sec). La o asemenea viteză, protecția de tip buffer Under Run este obligatoriu să fie activată. La capitolul discurilor reinscriptibile vitezele maxime suferă niște schimbări. De exemplu, pentru un dual layer RW se poate atinge maximum 4x, iar în schimb, unul normal poate fi rescris la 8x. La SHW 1635S mai găsim și sistemul VAS ce are rolul de a reduce pe cât posibil eventualele vibrații ale discurilor.

Denumire: SHW 1635S
Gen: Cuptor DVD Dual Layer
Producător: Lite-ON
Ofertant: Distribuitorii Lite-ON
Preț: N/A

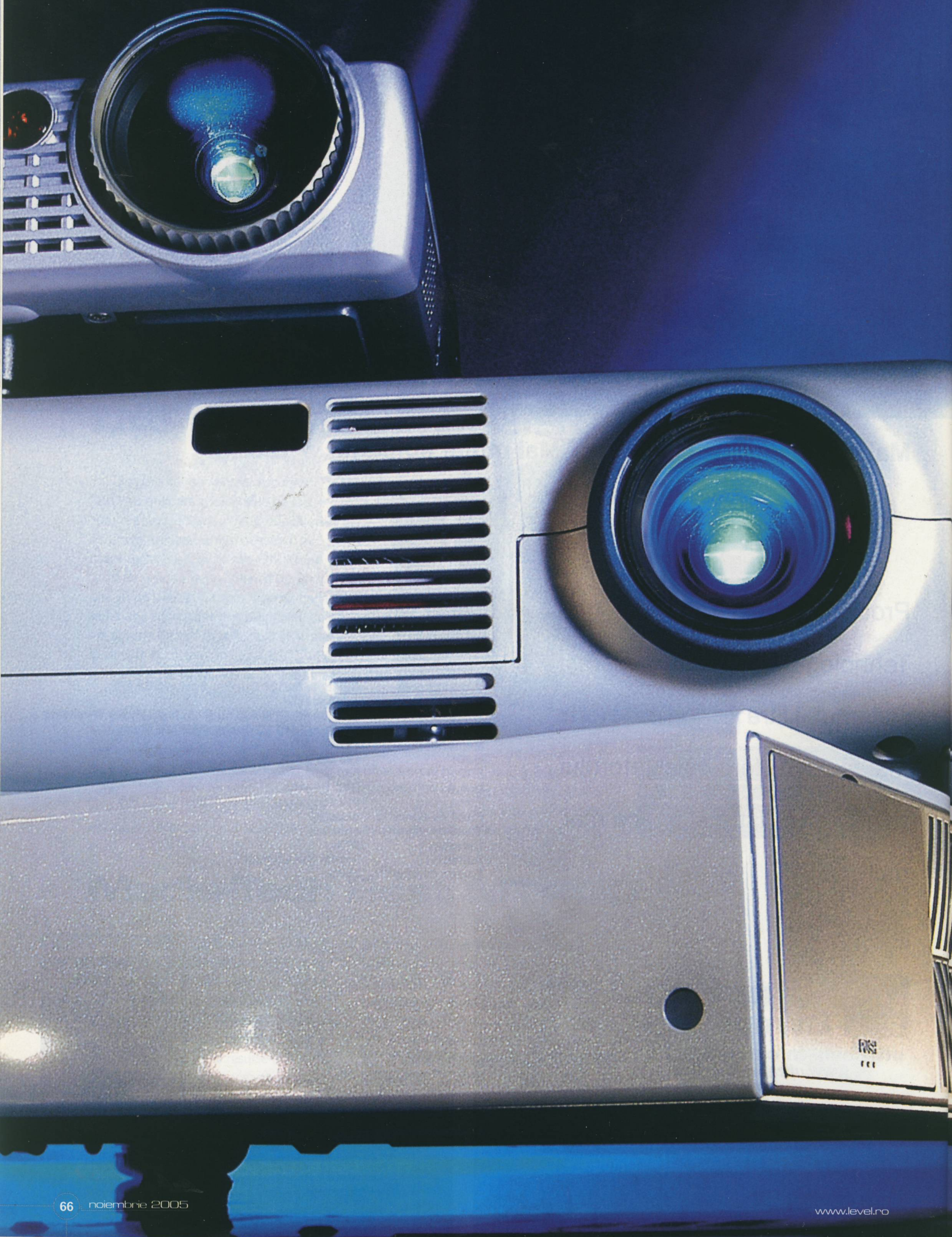
Media-Tech Bast MT400

Convorbirile cu prietenii sau colegii prin intermediul internetului pot fi uneori mult mai plăcute dacă vedem sau suntem văzuți de către interlocutor. Astfel, un web-cam ca Bast MT400 este întotdeauna binevenit. Este simplu, ușor de instalat și nu necesită prea multe resurse hardware. În funcție de necesități, această cameră poate fi postată atât pe un monitor obișnuit, cât și pe modelele TFT. Are un sistem de prindere ce permite să fie „agățată" fără probleme de marginea ecranului. Din păcate, focusul se face manual prin rotirea unui mic obiectiv. Dacă la un moment dat aveți nevoie să realizați rapid o fotografie, Bast MT400 dispune de un buton, la apăsarea căruia puteți salva într-o clipită orice imagine.

Denumire: Bast MT400
Gen: Conferință face-2-face
Producător: Media-Tech
Ofertant: FiT Distribution
Telefon: 021-201.15.16
Preț: N/A



■ BogdanS



Home cinema la tine acasă

Ideea de home cinema sau, mai pe românește, cinema la tine acasă a început să încolțească și la noi, în special datorită prețurilor care au continuat să scadă. Până să ajungem să ne vedem visul cu ochii, trebuie să facem niște calcule și să ținem cont de câteva lucruri. În primul și în primul rând avem nevoie de o cameră pentru așa ceva. Indiferent că o „sacrificăm" acestui scop sau nu, ea trebuie să fie destul de mare. Dacă e în vecinătatea bucătăriei, e și mai bine. Poți să te aprovizionezi cu cele necesare fără să pierzi prea multe cadre din film. Apoi, urmează canapeaua și fotoliile. Obligatoriu, acestea trebuie să fie foarte confortabile. Cum se stă în ele și la câte grade se țin picioarele, acestea chiar nu contează. Ești la tine acasă. Apoi urmează sistemul de sunet. Este acceptabil și unul 2.0, însă e păcat să irosești munca a zeci de sunetiști ca să pierzi efectele de surround. Așa că, în cel mai rău caz, un sistem 5.1 e musai. Dar despre acestea vom vorbi într-unul dintre numerele viitoare. Următorul la rând este DVD playerul sau media center-ul ori chiar banalul PC. Orice dispozitiv capabil să redea o imagine bună și un sunet surround este îndeajuns. Că veni vorba de imagine, da domnilor, o imagine face cât o mie de cuvinte. De aceea imaginea trebuie să fie cât mai bună. O imagine bună, după părerea mea, trebuie să fie și destul de mare. Degeaba îmi fac eu home cinema dacă stau în fața unui monitor de 15 țoli cumpărat acum 10 ani. Soluții există. Televizoare CRT cu ecran plat, plasme sau ecrane LCD. Sunt frumoase, recunosc, unele dintre ele au un contrast ucigător, dar problema este dimensiunea. Cu cât creștem dimensiunile lor, cu atât crește și prețul. Ar mai fi o variantă: video proiectoarele. Sunt mici, ușoare, nu ocupă spațiu, majoritatea pot fi montate pe tavan și... nu în cele din urmă, au prețuri în scădere. De când cu aceste DVD-uri, foarte multe companii și-au îndreptat atenția spre aceste dispozitive. Unele dintre ele chiar investesc bani serioși în dezvoltarea tehnologică a acestora. În momentul de față, putem despica puțin gama de proiectoare în două: cele pentru prezentări de afaceri și cele multimedia pentru entertainment. Diferențele între cele două segmente sunt destul de mari. De exemplu, proiectoarele destinate prezentărilor, segmentului de business, trebuie să fie mici, ușor de mutat, să dispună de becuri mai puternice pentru a putea proiecta imagini chiar și la lumina zilei. Cele pentru acasă deja trebuie să știe formatul wide 16:9, să fie silențioase, să poată face deinterlace etc.

Afirmația lu' Dimmu

Atenție, se sting luminile

La ora actuală, puteți găsi proiectoare digitale home cinema ce funcționează pe tehnologie LCD și DLP. Diferențele între cele două tehnologii sunt destul de semnificative. De exemplu, proiectoarele ce folosesc ca tehnologie LCD-urile generează imaginea prin combinarea celor trei culori de bază: roșu, verde și albastru, rezultate din trei ecrane LCD. Deoarece ecranele LCD nu produc lumină, în funcție de imaginea ce trebuie proiectată, acestea lasă sau nu să treacă prin ele lumina generată de un bec. În schimb, proiectoarele cu DLP merg pe alt principiu. Digital Light Processing nu este nimic altceva decât un cip ce conține milioane de oglinzi microscopice. Imaginea astfel realizată este mult mai clară deoarece fiecărui pixel îi este asignată o astfel de oglinjoară. Principiul de funcționare în acest caz este și mai simplu. În funcție de imaginea ce trebuie proiectată, aceste oglinzi reflectă sau nu un fascicol luminos. În acest caz, contrastul între alb și negru, de exemplu, este mult mai puternic. Mai nou, există și proiectoare cu suport pentru HDTV care, pentru a realiza imagini de calitate, folosesc până la trei astfel de cipuri.

În cazul nostru, testarea a avut următorii pași. În primul rând, s-a măsurat distanța necesară acoperirii unui ecran cu lungimea de doi metri. Dacă tot am zis că facem cinema acasă, atunci să se simtă că avem cinema. Materialul folosit pentru evaluarea imaginii a fost un DVD cu versiunea extinsă din seria The Lord of the Rings, însă cea mai mare pondere a avut-o un material format HDTV necomprimat, nemodificat, exact așa cum l-a creat mămica lui. S-au mai punctat elemente de contrast, luminozitate, nivelul de zgomot etc. Un lucru foarte util este prezența opțiunii Eco. Din ce în ce mai multe modele de proiectoare apelează la aceasta. Economy mode nu face nimic altceva decât să reducă puțin din puterea becului. Aceasta poate aduce mici schimbări în ceea ce privește luminozitatea imaginilor, însă și beneficii foarte mari când vine vorba de durata de viață a becului, care pe alocuri se poate dubla, și consumul de energie electrică. Nu în ultimul rând, scade și nivelul de zgomot.

Vizionare plăcută!

■ BogdanS



BenQ PB 8260



În BenQ PB 8260 tehnologia DLP pare a funcționa ca la ea acasă. Mulțumită rezoluției native de 1024 x 768 de pixeli, indiferent de sursa semnalului video, calitatea imaginilor este deosebită. La ai săi 3.500 de lumeni cât reprezintă valoarea strălucirii, se poate realiza o imagine cu o diagonală de peste șase metri. Vă dați seama ce atmosferă se poate crea cu așa ceva. Pe de altă parte, producătorii au avut mare grijă și de faptul că acest proiector va fi destinat segmentului multimedia. Astfel că, nivelul de zgomot produs de acesta este destul de redus. Vinovat de acest lucru se face sistemul de răcire format din trei ventilatoare destul de mari, poziționate în așa fel încât fluxul de aer să fie cât se poate de bun. Posibilitatea de a-l „ancora" de tavan nu mai este o noutate și ea există și în cazul acestui model. Fiind cocoțat acolo sus, în mod normal, toate operațiunile se fac din telecomandă. Foarte corect, însă BenQ PB 8260 vine și cu ceva în plus. Cum nu ne vom înghesui prea tare să îl ștergem de praf, producătorii s-au gândit că ar fi mai indicat dacă acest proiector ar fi mai bine protejat din acest punct de vedere. De aceea, în fiecare zonă pe unde praful ar putea fi absorbit în interior există câteva filtre speciale ce pot reține particulele de praf. Cei care își pun problema că vor cheltui prea mulți bani pe un astfel de dispozitiv și nu vor putea să se bucure de facilitățile oferite de televiziunea de mare definiție (HDTV) se înșală. Dacă întâmplarea face ca prin locuință să mai dispuneți și de o rețea wireless, puteți transmite imagini către proiector și prin acest mod. Evident, rezoluția va avea de suferit, însă pentru a vă uita cu prietenii la câteva poze pe care le-ați făcut în vacanță, e mai mult decât suficient.

Nota LEVEL: 7,98

Ofertant: ProCA România / Tornado Sistems

Preț: 1.818 /1.925 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3
Producător	BenQ	HP	BenQ
Model	PB 8260	MP 3135	PE 7770
Ofertant	ProCA România Tornado Sistems	Tornado Sistems	ProCA România Tornado Sistems
Telefon	021-3238200 / 021-2067777	021-2067777	021-3238200 / 021-2067777
Preț [EUR]	1818/1925	2200	1810
Dotare			
Tehnologie	DLP	DLP	DLP
Rezoluție nativă	1024 x 768	1024 x 768	1280 x 720
Rezoluție maximă	1280 x 1024	1024 x 768	1280 x 720
Putere lampă (Wați)	300	180	250
Durată viață lampă (ore)	~3000	~3000	~2000
Zoom manual	DA	DA	DA
Zoom digital	NU	DA	NU
Focus	Manual	Manual	Manual
HD Ready	DA	NU	DA
Distanța necesară pentru ecran cu latură de 2 M	4,2	4	2,5
Luminozitate (ANSI Lumeni)	3500	1800	1100
Contrast Ratio	2000:1	2000:1	2500:1
Apect Ratio	4:3, 16:9	4:3	4:3, 16:9 (nativ)
Nr. culori	16,7 mil	16,7 mil	16,7 mil
Tip proiecție: față/spate/tavan	DA / DA / DA	DA / DA / DA	DA / DA / DA
Video-In	RGB, DVI, S-Video, Composite RCA, USB	RGB, S-Video, Composite RCA, DVI	S-Video, Composite RCA, 5 x BNC, - HDMI
Audio-In	RCA, 1 x Jack Stereo	1 x Jack Stereo	NU
Conector Monitor RGB Out	DA	NU	NU
Wireless Compact Flash Connector	DA	DA	NU
Wireless Compact Flash Card	DA	DA	NU
Modul Ethernet	NU	DA	NU
Accesorii			
Capac protecție lentile	DA	DA	DA
Telecomandă	DA	DA	DA
Cabluri	D-Sub, D-Sub Digital, Composite RCA, USB, Jack Stereo	D-Sub, S-Video, Composite RCA, Jack	D-Sub, S-Video, Standard BNC
Geantă transport	DA	DA	NU
Manual	DA	DA	DA
Driver-e	DA	DA	NU
Meniu			
Mod economic	DA	DA	DA
Reglare intensitate lumină (niveluri)	2	2	2
Auto Keystone	NU	DA	NU
Rezultate			
Nota Dotare	8,27	7,49	7,14
Nota Accesorii	10	10	6
Nota Meniu	5	8,33	5
Nota Performanță	7,90	7,30	8,90
Nota LEVEL	**7,981**	**7,836**	**7,811**

Toshiba TDP-S25





Acest model marca Toshiba este special conceput pentru home cinema, lucru demonstrat atât de prețul său foarte avantajos, cât și de caracteristicile sale tehnice. Totuși, prețul său aduce cu sine niște minusuri. De exemplu, luminozitatea nu este foarte puternică, ea oprindu-se în jurul valorii de 1.800 ANSI lumeni. Rezoluția nativă este și ea de doar 800 x 600 dpi. Eu zic să privim și partea plină a paharului: este mai avantajos un proiector ce nu are o luminozitate foarte mare. Unu la mână: fiind un bec de putere mai mică, consumul de energie este mai mic, ca să nu mai zic de nivelul zgomotului. În al doilea rând, mai puțină căldură degajată, mai puțin de lucru pentru sistemul de răcire. Iată un argument bun și în cazul rezoluției. Majoritatea playerelor DVD nu scot un semnal video la o rezoluție mai mare de 800 x 600, iar în cazul în care conectați un PC, se pot afișa rezoluții de până la 1600 x 1200, însă interpolat. Un alt aspect care trebuie luat în calcul când vine vorba de achiziționarea unui proiector pentru home cinema este durata de viață a becului folosit. Din păcate, becurile utilizate de acestea sunt unele speciale și în anumite cazuri au prețuri de câteva sute de euro. În cazul becului de 180 de wați din modelul TDP-S25 durata de viață este de aproximativ 3.000 de ore. Asta ar însemna că la o vizionare zilnică de câte opt ore, acest bec ar fi disponibil un an întreg.

Nota LEVEL: 7,39

Ofertant: Scop Computers / Ultra PRO Computers

Preț: 685 / 749 EURO (fără TVA)

LOC	4	5	6
Producător	Toshiba	Canon	Toshiba
Model	TDP-T90A	LV-X4	TDP-S25
Ofertant	Scop Computers Ultra PRO Computers	Tornado Sistems	Scop Computers Ultra PRO Computers
Telefon	021-2316578 / 031-4022282	021-2067777	021-2316578 / 031-4022282
Preț [EUR]	1699	1319	685/749
Dotare			
Tehnologie	DLP	LCD	DLP
Rezolutie nativă	1024 x 768	1024 x 768	800 x 600
Rezoluție maximă	1600 x 1200	1280 x 1024	1600 x 1200
Putere lampă (Wați)	200	200	180
Durată viață Lampa (ore)	~3000	~3000	~3000
Zoom manual	DA	DA	DA
Zoom digital	DA	DA	DA
Focus	Manual	Manual	Manual
HD Ready	DA	NU	NU
Distanța necesară pentru ecran cu latură de 2 M	4	2,5	3,2
Luminozitate (ANSI Lumeni)	2200	1500	1800
Contrast Ratio	2000:1	400:1	2000:1
Apect Ratio	4:3	4:3	4:3
Nr. Culori	16,7 mil	16,7 mil	16,7 mil
Tip Proiecție: față/spate/tavan	DA / DA / DA	DA / DA / DA	DA / DA / DA
Video-In	2 x RGB, S-Video, Composite RCA, USB]	RGB, S-Video, Composite RCA, USB	2 x RGB, S-Video, Composite RCA
Audio-In	2 X RCA, 1 x Jacjk Stereo	2 x RCA	2 X RCA, 1 x Jack Stereo
Connector Monitor RGB Out	DA	DA	DA
Wireless Compact Flash Conenctor	NU	NU	NU
Wireless Compact Flash Card	NU	NU	NU
Modul Ethernet	NU	NU	NU
Accesorii			
Capac protecție lentile	DA	DA	DA
Telecomandă	DA	DA	DA
Cabluri	D-Sub	D-Sub, USB	D-Sub
Geantă Transport	DA	DA	DA
Manual	DA	DA	DA
Drivere	NU	NU	DA
Meniu			
Mod economic	DA	DA	DA
Reglare intensitate lumină (nivele)	2	2	2
Auto Keystone	DA	NU	NU
Rezultate			
Nota Dotare	7,77	6,80	7,14
Nota Accesorii	8	8	10
Nota Meniu	8,33	5	5
Nota Performanță	7,40	7,90	7,20
Nota LEVEL	**7,639**	**7,460**	**7,391**

Optoma EP 729



Ce-i mai mică și mai mică decât... un proiector Optoma? Și dacă tot e Optoma, de ce nu ar fi și modelul EP 729? Este atât de mic și de ușor încât îți vine să îl iei cu tine și în bucătărie ca nu cumva să pierzi nu știu ce episod din vreo telenovelă. Greutatea lui nu depășește un kilogram. Pe cât este de mic, pe atât este de nervos. Numai odată se încordează și trântește nervos de perete până la 1.600 de lumeni și asta numai dintr-o singură mișcare. Având o rezoluție nativă de 1024 x 768, vizionarea programelor de tip HDTV 1080i este floare la ureche. Din păcate, după câteva ore de funcționare, temperatura proiectorului este foarte ridicată. Iarna mai merge, mai oprim din calorifere, mai deschidem un geam, însă vara nu ar fi rău să apelați la serviciile unui aparat de aer condiționat. Just in case. Deși întâlnim aici puțin suport HDTV, din păcate aspectul imaginii nu poate fi modificat, valoarea 4:3 rămânând bătută în cuie. Fiind un produs atât de mic și de ușor, ar fi fost păcat ca acesta să nu fie însoțit și de o gentuță de transport. Ai de gând să muți cinematograful la unul din prietenii tăi, pac l-ai vârât în gentuță și ești gata de party. Ai grijă să nu-i uiți telecomanda și cablul de alimentare. Fără telecomandă mai poți supraviețui, însă cu alimentarea e mai dificil. Conectorul destinat acestui scop este de alt tip decât cele cu care ne-am obișnuit la PC-uri sau la monitoare. Așa că nu prea avem cum să facem vreun artificiu.

Nota LEVEL: 7,32

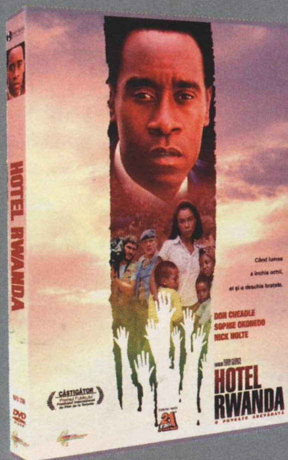
Ofertant: Flamingo Computers

Preț: 1.631 EURO (fără TVA)

LOC	7	8
Producător	Optoma	Epson
Model	EP 729	EMP-TW10H
Ofertant	Flamingo Computers	Tornado Sistems
Telefon	021-2225041	021-2067777
Preț [EUR]	1631	790
Dotare		
Tehnologie	DLP	LCD
Rezolutie nativă	1024 x 768	1024 x 768
Rezoluție maximă	1400 x 1050	1024 x 768
Putere lampă (Wați)	156	130
Durată viață lampă (ore)	~4000	~3000
Zoom manual	DA	DA
Zoom digital	NU	NU
Focus	Manual	Manual
HD Ready	DA	DA
Distanța necesară pentru ecran cu latură de 2 M	4,1	3
Luminozitate (ANSI Lumeni)	1600	1200
Contrast Ratio	2200:1	800:1
Apect Ratio	4:3, 16:9	4:3, 16:9
Nr. Culori	16,7 mil	16.7 mil
Tip Proiecție: față/spate/tavan	DA / DA / DA	DA / DA / DA
Video-In	RGB, S-Video, Composite RCA, USB	RGB, S-Video, RCA, Composite RCA, Serial(RS232)
Audio-In	NU	2xRCA
Connector Monitor RGB Out	NU	NU
Wireless Compact Flash Conenctor	NU	DA
Wireless Compact Flash Card	NU	NU
Modul Ethernet	NU	NU
Accesorii		
Capac protecție lentile	DA	DA
Telecomandă	DA	DA
Cabluri	D-Sub, USB, Composite RCA	RGB Scart Adapter
Geantă Transport	DA	NU
Manual	DA	DA
Drivere	NU	DA
Meniu		
Mod economic	DA	DA
Reglare intensitate lumină (nivele)	4	4
Auto Keystone	NU	NU
Rezultate		
Nota Dotare	7,16	6,84
Nota Accesorii	8	8
Nota Meniu	6,67	6,67
Nota Performanță	7,30	6,70
Nota LEVEL	**7,321**	**6,913**



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Hotel Rwanda

Cine joacă rolul principal din filmul Hotel Rwanda?

a. Denzel Washington ■

b. Don Cheadle ■

c. Bruce Willis ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Hotel Rwanda din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 decembrie 2005.

best distribution

LEVEL

Câştigă un Sony PSP

Vrei să pui mâna pe cea mai nouă şi mai frumoasă consolă de la Sony? Să te joci cele mai noi şi mai impresionante jocuri, să asculţi muzică şi să te uiţi la filme, fără să fii nevoit să cari un televizor după tine?

Atunci uite ce trebuie să faci:

1) Sper că ai trimis deja cele două taloane din ultimele două luni.

2) Răspunde corect la întrebarea de mai jos şi trimite talonul pe adresa redacţiei.

3) Apelează la magia neagră, voodoo, părinţi cu bani, pile, preoţi şi clarvăzători şi s-ar putea să fii TU fericitul câştigător al unei bijuterii de console oferite de LEVEL şi Best Distribution.

Întrebarea numărul 3:

Pe lângă jocuri, cu Sony PSP poţi să...?

a. Asculţi muzică ■

b. Te uiţi la filme ■

c. Ambele variante de mai sus sunt corecte ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 decembrie 2005.



Samsung Serene



Se pare că în această toamnă ștacheta eleganței a fost ridicată puțin mai sus de către cei de la Samsung, mulțumită produsului intitulat sugestiv Serene. Aparatul în sine este o adevărată operă de artă atât din punct de vedere al tehnologiei, cât și din cel al designului. Spre deosebire de majoritatea terminalelor mobile de pe piață, Samsung Serene are poziționat ecranul său color în partea de jos, iar tastele în partea superioară. Formele și modul cum sunt ele poziționate seamănă cu cele întâlnite la modele mai vechi de telefoane fixe cu disc. Deși la prima vedere pare a fi un telefon mai... nonconformist, totuși, acesta dispune de toate funcțiile și aplicațiile celor mai avansate terminale existente la ora actuală. Un alt lucru interesant pe care îl întâlnim la acest telefon este facilitatea oferită prin intermediul unui docking station proprietar. În momentul în care telefonul este conectat la acesta, se poate face automat sincronizarea address book-ului cu alte telefoane „fixe" compatibile din respectiva locuință.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	65 x 70 x 24 mm
Greutate:	110g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	240 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 3 ore

Sony Ericsson P990

Pentru cine nu a avut vreodată ocazia să butoneze cât de puțin un smartphone, cred că a sosit momentul să încerce să facă acest lucru. Și cum prima impresie are ponderea cea mai mare, P990 de la Sony Ericsson poate fi considerat una dintre cele mai bune opțiuni. P990 pare a fi una dintre cele mai complexe soluții de conectivitate pe orice fel de rețea, indiferent că e vorba de UMTS cu al său 3G, de GSM cu ai săi 900, 1800 și 19800 MHz, chiar și de WLAN-uri grație standardului 802.11. Smartphone-ul este construit pe șasiul unui model anterior (P910), iar de asta ne-am dat seama când ne-am uitat la tastatura ce se găsește imediat sub tastele numerice. Deosebirile față de modelul precedent sunt că pe acesta rulează sistemul de operare Symbian OS 9.1, cântărește ceva mai mult și include o cameră foto de 2 megapixeli. Atât fotografiile, telefoanele, e-mail-urile, cât și celelalte informații sunt stocate în memoria internă ce totalizează 80 MB, existând posibilitatea ca aceasta să poată fi extinsă cu ajutorul cardurilor de tip Memory Stick PRO Duo.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	114 x 57 x 26mm
Greutate:	150g
Display:	TFT touchscreen – 256.000 culori
Rezoluție Display:	320 x 240 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maxim 9 ore



Nokia 3250

După câteva încercări destul de îndrăznețe ale celor de la Nokia, a sosit momentul ca melomanii să poată să își ducă în sfârșit simțurile în al nouălea cer. Nokia 3250 este un terminal orientat mai mult către acest segment, al celor care doresc să fie în permanență înconjurați de muzică. Telefonul știe să citească carduri microSD de până la 1 GB, spațiu arhisuficient pentru câteva sute de melodii codate la un bit rate destul de ridicat. Indiferent dacă melodiile sunt stocate sub formă de MP3-uri, WMA-uri sau AAC-uri, toate pot fi redate fără probleme. Melodiile pot fi transferate și direct dintr-un PC prin intermediul portului USB 2.0 inclus. Simpla prezență în acest peisaj a lui Symbian OS face și din Nokia 3250 un smartphone extrem de util. Datorită designului său, acest telefon poate fi transformat foarte ușor și într-o cameră foto. Prin simpla rotire a „tastelor", vă puteți apuca de făcut poze. Mulțumită celor 2 megapixeli, fotografiile pot avea o rezoluție maximă de 1.600 cu 1.200 de pixeli, suficientă pentru a captura cele mai nebunatice ipostaze ale prietenilor.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	104 x 50 x 20 mm
Greutate:	115 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1100 mAh
Stand-by:	până la 245 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

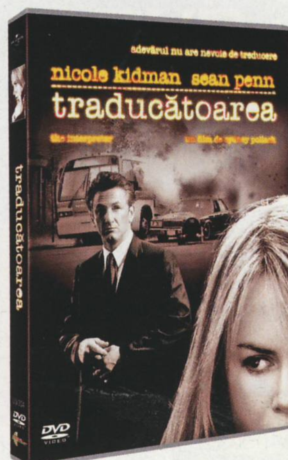


■ BogdanS

lifestyle

Traducătoarea
The Interpreter

Avându-i în rolurile principale pe câştigătorii premiului Oscar, Nicole Kidman şi Sean Penn, şi fiind regizat de Sydney Pollack (Firma), Traducătoarea e un thriller de acţiune extraordinar. Plin de suspans, cu o intrigă palpitantă, filmul vă va cuceri atât inima, cât şi mintea.

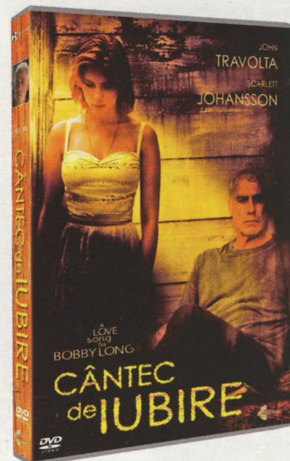


După ce translatoarea ONU Silvia Broome (Nicole Kidman) aude din întâmplare detalii despre un complot privind asasinarea unui şef de stat african, Serviciile Secrete Americane, reprezentate de agentul Tobin Keller (Sean Penn), sunt chemate pentru a investiga. Însă acesta o va suspecta pe Silvia că nu spune tot adevărul. Dându-şi seama că şi ea a devenit ţinta asasinilor, translatoarea încearcă cu disperare să demaşte complotul... doar dacă va supravieţui suficient cât să găsească pe cineva care să o creadă.

An: 2005
Gen: Thriller
Distribuţie: Nicole Kidman, Sean Penn
Regie: Sydney Pollack
Suport: VHS, DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Cântec de iubire
A Love Song for Bobby Long

Purslane Hominy Will (Scarlett Johansson) este o adolescentă retrasă şi cam ciudată, care se întoarce în oraşul natal, după ce află că mama sa a murit. Deşi se aşteptă să găsească casa acesteia abandonată, Pursy este şocată atunci când descoperă că este locuită de doi bărbaţi, ale căror vieţi au luat o întorsătură ciudată cu ani în urmă. Prieteni cu mama ei, Bobby Long (John Travolta), un fost profesor de literatură, şi protejatul acestuia, Lawson Pines (Gabriel Macht), s-au stabilit în vechea casă cu ceva timp în urmă şi nu vor să plece. Atunci când cei trei îşi expun punctele de vedere, sunt siliţi să încerce să convieţuiască. Pe măsură ce timpul trece, Bobby, Lawson şi Pursy sunt surprinşi de secretele pe care le află despre ceilalţi.



An: 2004
Gen: Dramă
Distribuţie: John Travolta, Deborah Kara Unger, Gabriel Macht, Scarlett Johansson
Regie: Shainee Gabel
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

În căutarea Tărâmului de Nicăieri
Finding Neverland

Un adevărat geniu literar al perioadei sale, dar plictisit de aceleaşi teme învechite, Matthew Barrie se află în căutarea inspiraţiei. Barrie întâlneşte familia Llewelyn Davies: patru băieţei şi mama acestora (Winslet), cu care se va împrieteni. Pentru cei patru copii, scriitorul va transforma simple dealuri în ascunzişuri ale unor vase de război, va lupta cu săbii magice şi va zbura în regatul zânelor, iar băieţii vor face cunoştinţă cu „Băiatul pierdut din Tărâmul de Nicăieri". Din emoţiile şi aventurile acestor copii va apărea cea mai cunoscută carte a lui Barrie, „Peter Pan". Dar o întorsătură a destinului îi va face pe scriitor şi pe cei care-l îndrăgesc să realizeze importanţa credinţei.

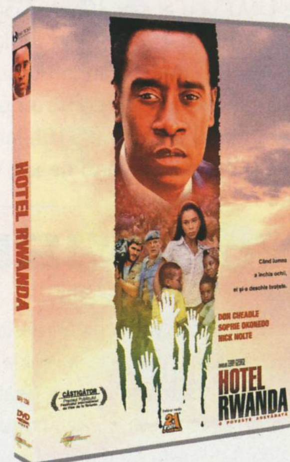


An: 2004
Gen: Dramă
Distribuţie: Johnny Depp, Kate Winslet, Julie Christie, Dustin Hoffman
Regie: Marc Forster
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

Hotel Rwanda
Hotel Rwanda

3 nominalizări la OSCAR. 3 nominalizări la GLOBUL DE AUR. Acum zece ani, în mijlocul tulburărilor care cuprinseseră teritoriul Rwandei, un bărbat a promis să-şi apere familia – şi a sfârşit prin a fi un adevărat erou, salvând peste 1.200 de oameni. „Hotel Rwanda" este o poveste adevărată, al cărei erou este Paul Rusesabagina (Don Cheadle), un director de hotel din Rwanda, care îşi foloseşte curajul şi viclenia pentru a adăposti peste o mie de refugiaţi, ameninţaţi cu moartea.

În timp ce restul lumii ignora situaţia, Paul şi-a deschis inima şi a dovedit că până şi un singur om poate schimba ceva.



An: 2004
Gen: Dramă
Distribuţie: Don Cheadle, Nick Nolte, Sophie Okonedo, Joaquin Phoenix
Regie: Terry George
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

www.

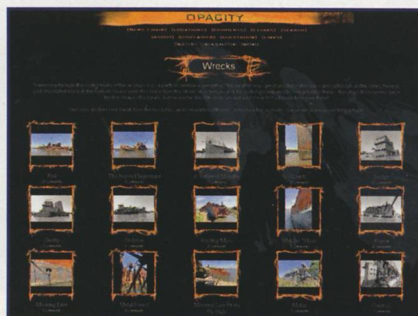
Jumping Pandas

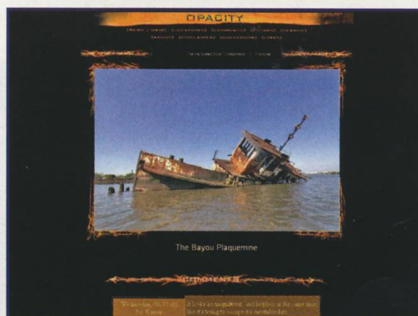
www.donpixel.com/play/en/050804104307

Știți voi jocul acela clasic cu platforma și bila? Hai că îl știți, doar că am eu un lapsus în momentul acesta și nu mai știu cum îi zicea. Ei bine, chinezii sunt chinezi și și-au zis să înlocuiască platforma cu o bucată de bambus și bila cu un panda. Mai bagă niște ninja, banane și ce mai mănâncă ăia pe acolo și ai un joc din care nu înțelegi nimic, dar îți place. Mai puțin muzica. Aia trebuie să moară!









Wrecks – Abandoned Photography

www.opacity.us/gallery87.htm

Un site cu portofoliul unui nene căruia îi place să fotografieze rebuturi de mii de tone, eșuate într-un cimitir destinat navelor obosite. Dacă vă surâde ideea, dați o raită pe site-ul de mai sus. Dacă nu, aruncați o privire peste celelalte poze ale omului nostru. Și dacă nu și nu, DIE, cum zice ăsta micu', Stewie.

Skive

www.gillettem3power.com/de/game/game.asp?language=1&region=1

Se pare că am o pasiune pentru jocurile 3D ce pot fi jucate în browser-ul nostru cel de toate zilele (nu și al meu, că eu folosesc Opera și pe ăsta nu a mers). Așa că de data asta vă recomand un joc cu schi-jet-uri, numai bune ca să ne aducem aminte de vară, mare, plajă, soare, inundații...





Stewie Live

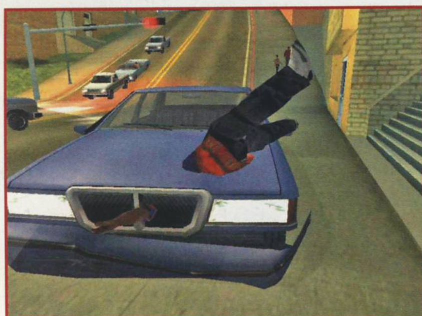
www.stewielive.com

De site-ul acesta vă spun pentru un singur motiv. Ideea nu e nouă, a început pe undeva cu Subservient Chicken și de atunci toată lumea face asta. Însă aici e ceva special pentru că e vorba de Stewie. Cum care Stewie? Griffin. Din serialul Family Guy, un fel de The Simpsons dus la extrem. Și care, din păcate, nu se difuzează la noi. But sooooon!!!

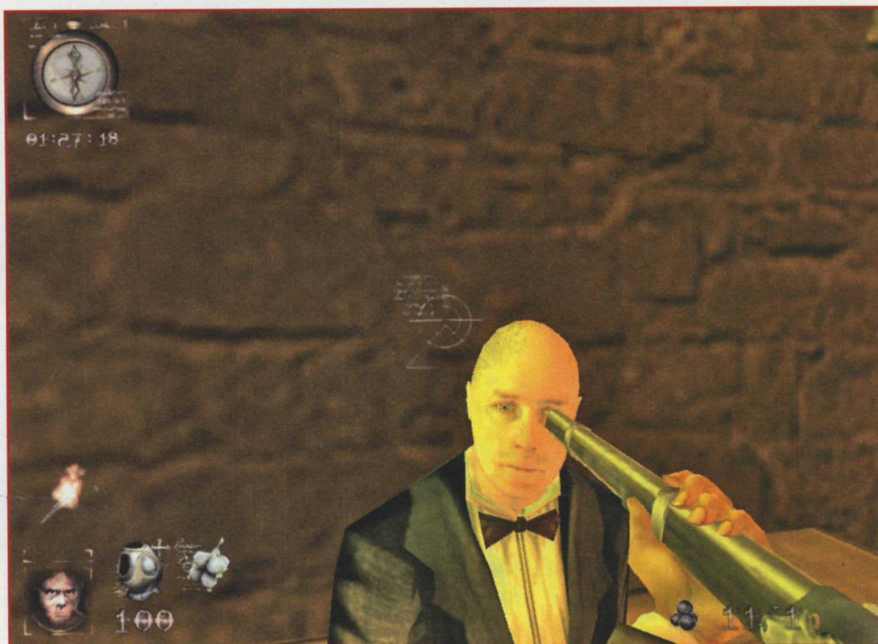
■ Mitza



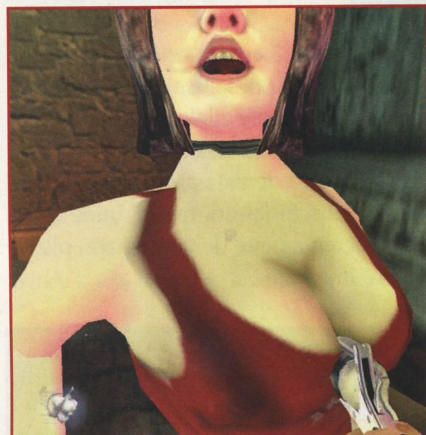




După cum am suspectat, e de la radiator.
Imagine trimisă de Alexandru Leu.



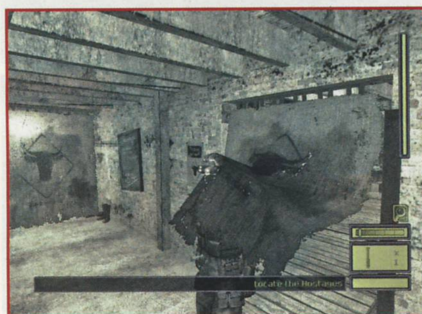
Nu pare blocată, încearcă să apeși acum.
Imagine trimisă de <<$$aADaMM>> (REBORNED).



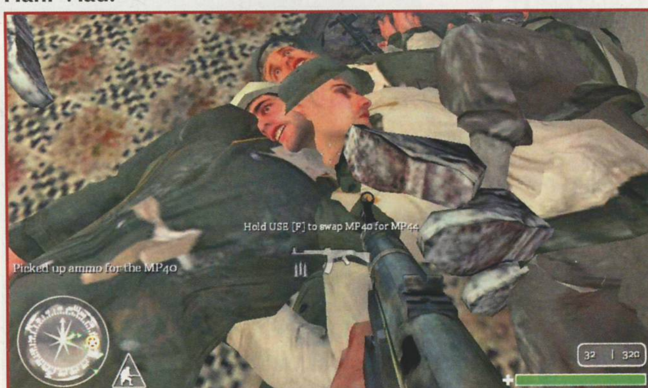
Poate se declanșează singur de la căldură. **Imagine primită de la <<$$aADaMM>> (REBORNED).**



Cum lași un alb în NBA, cum se apucă de prostii.
Imagine primită de la Vlad Tanasescu.



Hmm... nu-mi stă rău, cred că-mi las plete... și barbă! **Imagine trimisă de Hani Vlad.**



Am o bănuială că nu de la frig stați așa.
Imagine primită de la Constantin Liviu.



Abordarea artistului și modul de lucru sunt într-adevăr impresionante. **Imagine trimisă de Johhny.**

Câștigătorul din acest număr este <<$$aADaMM>> (REBORNED).

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Un job în IT&C



Dani F. a fost foarte amuzat de felul în care ați răspuns la tema de luna aceasta. Deși am primit mai puține e-mail-uri ca de obicei, de data asta lumea a fost foarte hotărâtă. O observație doar: nu mai stați cu ochii în calculatoare la orele de gramatică. Și dacă tot s-a adus vorba de acea universitate de gaming despre care nu prea se știe nimic… pentru numărul de luna viitoare dați-vă și voi cu părerea despre cum v-ar plăcea să fie așa ceva… cum ar trebui să fie profii, ce materii s-ar preda, cum ar fi examenele și cum ar putea cineva să aibă acces la o asemenea instituție. **Pe forumul de pe www.level.ro s-au arătat câțiva nemulțumiți de temele de lunile trecute. Am observat că și când am schimbat genul temelor, respectivii s-au mulțumit să îi aștepte pe alții să scrie la chatroom. Putem măcar să ne mândrim cu niște teoreticieni de primă clasă…** Aștept e-mail-uri interesante și pline cu diacritice la chatroom@level.ro. Până atunci... pace! **(cum ar spune un clasic în viață pe nume cioLAN).**

■ **Akasha**

C Killer

„Salut ! De data asta o temă cam ciudată... (Nu e așa ciudată… trebuie să te obișnuiești cu ideea că la un moment dat va trebui să faci singur rost de banii de jocuri… fără să apelezi la mami și la tati). Nu! Mie nu mi-ar plăcea să lucrez în domeniul ăsta. Să vă spun de ce. Păi în primul rând o slujbă ca asta necesită nervi de oțel și ochi de vultur... eu abia văd ce se întâmplă la un metru de mine după ce mă joc patru-cinci ore Diablo și chiar dacă aș avea vederea perfectă, nu am răbdare... (și totuși joci patru-cinci ore Diablo!!!). Bineînțeles, asta nu înseamnă că eu stau doar patru ore în fața compului. Ideea e că nu e de ajuns sa-ți placă să faci ceva... trebuie să fii capabil să faci acel ceva. Treaba asta nu e de mine! În schimb, știu eu niște băieți care se pricep de minune la ceea ce fac... nu știu dacă le și place (foarte subtil…)! Cam atât am de zis... ne vedem numerele viitoare! (de data asta am tras (să ne aruncăm la pământ?) și eu cu diacritice)."

Daniel Cotos

„Ce grea e tema! Domnu' Dani ăsta e tare curios, huh? Dar răspundem, că asta e viața (deja mi-o imaginez pe Akasha ca profesoara cea sadică, dând teme inumane elevilor). Drept vă zic că mie cel puțin mi-ar plăcea o carieră în IT&C. Dar să fie una din aia așa mai cu fițe și „jmecherii", cum are nenea Billu Gates (are el cariera și lovică, dar n-are mașinuțe bățoase (n-am înțeles cuvântul ăsta… m-a depășit) și gagicuțe din alea ca Akasha (zise copilul de 12 ani… mămica te aude cum vorbești, copilaș?)) că altfel nu vreau. Pai dă-ți și tu seama, nenea Dani, că dacă ești mare programator, dar n-ai piștari (numai cuvinte de genul ăsta vă învață pe la școală… nu vreau să mă gândesc la notele tale de la română), aia nu se numește carieră. Capisci? „Anyways, life's a beach for da guyz with za lovica'" (cu alte cuvinte, viața este o plajă… fiecare cu viziunea lui… mă întreb de unde ai luat citatul…). Asta am vrut să zic eu de fapt, dar merg pe cărarea de la stânga că tre' să-l adorm pe frate-miu, că e mic (6 luni) și eu cum am 12 ani… na, ce vreți? (În mod normal, aș fi corectat fraza și aș fi încercat să îi dau un sens… dar poate că dacă o las așa o să ții minte să îți citești e-mail-urile înainte de a le trimite… ar fi bine să faci asta și cu compunerile de la școală). La sfârșit, de încheiere, eu vă zic la revedere! Și am încălecat pe-o șa și am căzut de pe ea ! (le am cu rimele, nu credeți?). Redacția, țineți-o tot așa că e bine. Vă zice nenea Daniel (nu știm dacă să avem încredere în tine…)."

>>>Stiltschen<<<

„Mănânci calule ovăz? Cum să nu îmi placă o carieră în domeniul IT&C? Doar citesc Levelu' ăsta de pe timpu' când era Hitman2 pe copertă (Uite așa va deveni Level-ul manual obligatoriu la Informatică…). Sunt în stare să fac pariu că toți cititorii revistei ar accepta orice job în domeniu' ăsta păcătos (eh… e un puști de 12 ani care ar avea ceva de comentat la afirmația ta) (în afară de cei care lucrează deja și să zicem că nu sunt plătiți așa prost) care te lasă să stai cu zilele în fața unui calculator, încercând să creezi ceva nemaivăzut. Dacă reușești, bine, dacă nu, ghinion. Până la urmă, tot cu leziuni ale ochilor și gâtului te alegi (ce domeniu brutal!!!). Probabil, cel mai bun job ar fi să stai toată ziua în fața unui calculator și să testezi programe și jocuri făcute de alții. Cireașa de pe tort e că primești bani pentru treaba asta (care de care mai subtil). Acum că am spus ce am avut de spus, aștept cu nerăbdare număru' următor și nu uitați că peștele care luptă împotriva curentului... moare electrocutat (Duci un război crunt împotriva articolului hotărât "l"... acest lucru poate deveni foarte enervant)."

Alex D.

„Salut Level și Akasha! Ce pot să spun, o temă foarte interesantă, probabil inspirată (în sfârșit o persoană mulțumită!) de îndemnul lui Locke spre o viață mai bună la universitatea de gaming. Chiar mă gândeam… ce aș mai schimba teza de mate pe un multiplayer de Toca cu comisia sau pe Levelul din World of Warcraft. Dar mă trezesc mereu și îmi dau seama că acest domeniu va avea vreun fel de sprijin și la noi cam pe când în alte locuri o să se învețe la grădiniță 3d Max (s-a dus copilăria…). Deci cine vrea să facă ceva în




1 = 1

acest sens se poate apuca liniștit singur de treabă sau poate aplica la universitatea de care ne povestește Locke. Chiar sunt curios care sunt condițiile de intrare acolo. Probabil pe bază de proiect. Dar, ca să răspund mai exact la întrebare, eu unul nu sunt tentat de o carieră în IT și prefer să mă rezum la folosirea produselor făcute de alții (ești tu mai comod...), cel puțin nu la noi în țară, unde salariile sunt mult mai mici decât afară și pirateria parcă merge ceva mai bine. Și chiar dacă este un domeniu de viitor, prefer să mă orientez spre unul de prezent, cu mai puțină muncă și bani mai mulți... (nimic nou sub soare) să am ce să dau pe joace și upgrade-uri. Cam asta este atitudinea mea față de cariera în IT, sper că ați observat diacriticele, aștept poza și pe e-mail ☺ dacă unii continuă să saboteze acordarea premiului și nu vă spun țineți-o tot așa pentru că e o tâmpenie. Jump to the next level! (Țop!Țop!Țop! O să încercăm.)"

Cristi I

„Pe tema propusă s-ar putea dezbate mult și bine, deoarece o carieră în IT are și părți bune și părți rele. Bineînțeles că banii care se învârt în acest domeniu sunt o motivație destul de puternică, însă până să ajungi la sumele din filmele cu hackeri ai destul de muncă. Pentru că așa își imaginează mulți că se face o carieră în IT, te apuci și tu de hackerit una sau alta, după ce te-ai plictisit să pornești în miez de noapte winamp-ul colegilor de rețea, și pac... te ia o firmă care mai întâi își cere scuze că site-ul lor a fost prea ușor de spart și te pune chief of security la vârsta de 14 anișori. Vise, copii... dacă au fost câteva cazuri în întreaga lume și au apărut zeci de povești cu baze de date FBI, CIA sau alte servicii de inteligență – transformate în scenarii de filme proaste... denied... denied... granted!!! (mai puțin unul în care a jucat și domnișoara Angelina Jolie :)) – asta nu înseamnă că așa stau lucrurile și în realitate. Așa că cine vrea carieră IT să pună mâna pe carte și să fie pregătit să asambleze ani buni sisteme la vreun second hand de cartier, asta dacă are norocul să nu-și mănânce nervii într-un internet cafe plin de șuți și alte vedete locale. Sper că nu am deprimat pe nimeni, dar așa văd eu că stau lucrurile. Deci mai pe engleză it's not all peaches and cream. Și oricum hype-ul legat de acest domeniu a scăzut la greu căci în momentul de față noua pasiune a tineretului român este cu siguranță publicitatea. Nu mai aud pe nimeni cu avocatura, cu ASE-ul sau IT-ul... toți vor să lucreze acum în publicitate și toți au mereu câte o idee genială pentru câte o reclamă. Cred că se și visează invitați prin diferite emisiuni, luând o atitudine cool și plictisită și explicând cum de le-a venit minunata idee pentru reclama care a revoluționat segmentul detergenților. Acum îmi dau seama că nu am răspuns exact la întrebare, dar nici nu puteți să spuneți că am fost off-topic :P. Și ca să corectez acum problema „da mi-ar plăcea... aaa... cred... mă mai gândesc" (eh...tocmai mă pregăteam să te laud...). Acum o tai să explorez în continuare opțiunile pe care le deschide internetul nelimitat... momentan sunt blocat la capitolul hattrick și MMORPG-uri. Cu stimă, Cristi I."



Mr. Quackers

(un întârziat de luna trecută... care merită)

„My gaming lab... heh... Păi în primul rând ar trebui să menționez că atmosfera este foarte importantă. Camera trebuie să aibă o luminare scăzută, dar nici beznă să nu fie. Trebuie neapărat ca poziția calculatorului să fie la geam sau în apropierea geamului. Afară să fie ceva melancolic... întotdeauna pe vreme de ploaie sau când la geam sunt mici floricele de gheață specifice iernii, pofta de un joc bun crește. La capitolul interior de cameră... sunt niște reguli stricte. În aproprierea calculului, neapărat o bibliotecă „make-shift" într-un CD-rack uriaș. Cel puțin vreo 700-1000 de CD-uri, chiar și doar pentru look. Ar mai fi niște obiecte interesante în cameră: o fântână arteziană, un acvariu cu pești sau orice care te poate distrage la un Save sau Load mai măricel. Un televizor nu departe de calculator e ideal. Un pat la CEL MULT 1 pas de scaunul gamerului. Asta pentru a activa modul de Quick-Sleep în caz de suprasolicitare din cauza celor 50-60 de ore nedormite. Un sistem 7.1 e obligatoriu, dar dacă sunt probleme cu așezarea, atunci niște căști 5.1 sunt recomandate 100%. Am ajuns la „Gaming Ground-Zero". Calcul propriu-zis trebuie să stea fie în dreapta, fie în stânga gamerului căci așa îi stă bine, mai jos, NU deasupra pe masă, din motive de zgomot și „distraction". O măsuță pe partea cealaltă, unde e pus calcul, cu o suprafață destul de mare pentru adăpostirea a vreo 4-5 teancuri de CD-uri care sunt folosite mai des și o farfurie mare pentru așezarea „chestiilor nutriționale" gen sandviciuri sau orice altceva fast-food. Masa să conțină perifericele, de la tastatură la mouse și orice altceva mai este de folosit. Monitorul poate fi agățat în perete sau pus pe masă, după preferințe. Eu personal prefer un CRT pe masă, astfel încât la un „eșec" sau un accident fără un Save recent, pot ușor să cuprind monitorul între palme și să îl scutur de parcă ar fi fost vina lui. Mai departe ar mai fi de folos un scaun sub masă, plat, fără spătar, scaun gen „ceaușescu" pentru sprijinirea picioarelor după o fugă din fața unui boss după ce vezi că e invulnerable la melee. Un minibar dacă e de găsit e perfect pentru a diminua forța și voința necesară pentru comandarea „of the before-mentioned legs" spre cel mai apropriat punct de achiziție a unei sticle de Cola sau o bere. Revenind la masă... neapărat un mousepad confortabil, cu gel dacă doriți sau ceva „silky" pentru a avea un spor la gamingul shooteresc. Un material de pluș pus sub tastatură pentru relaxarea mâinilor este la fel de recomandat. Acum ne axăm pe „THE" scaun. Acel loc unde posteriorul dumneavoastră se așază pentru a îndura acele multe ore de joc. Un singur cuvânt e îndeajuns, „ERGONOMIC"... și „fluffy", după anumite preferințe. Trebuie să fie foarte rezistent și durabil. Obiecte ce ajută la gaming ar mai fi o bilă de cauciuc, să o strângeți în momente de tensiune maximă sau orice altceva care ar ajuta. La capitolul de „gaming rig", Serious Sam are o idee destul de bună... „double the gun, double the fun". Deci dual procesor, dual HDD, dual channel, dual evreything (hell, even dual FDD). Periferice obligatorii: mouse, tastatură, webcam, microfon, audio system, imprimantă and all of that. Adică luați un catalog de periferice și luați câte unul din fiecare. Desigur, după atâtea planificări, tot ce mai trebuie e un joc bun, imersiv, care te face să uiți de vreme, te face să uiți de mâncare, băutură, CD-uri, scaun și de tot ce am zis aici :D."

talon de comandă — **LEVEL 11/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL REȚELE WIRELESS	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL septembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL PC FĂRĂ PROBLEME	8 lei noi/ (80.000 lei/buc)		REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ______

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament — **LEVEL 11/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
☐	12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ______

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

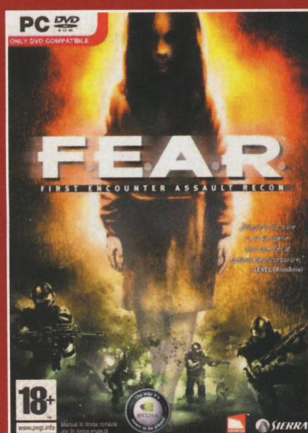
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL și best distribution

Câștigă jocul F.E.A.R.



Ce joc a mai produs Monolith?



a. Alien vs. Predator 2 ☐
b. Doom ☐
c. Half-Life 2 ☐

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul F.E.A.R. din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2005.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

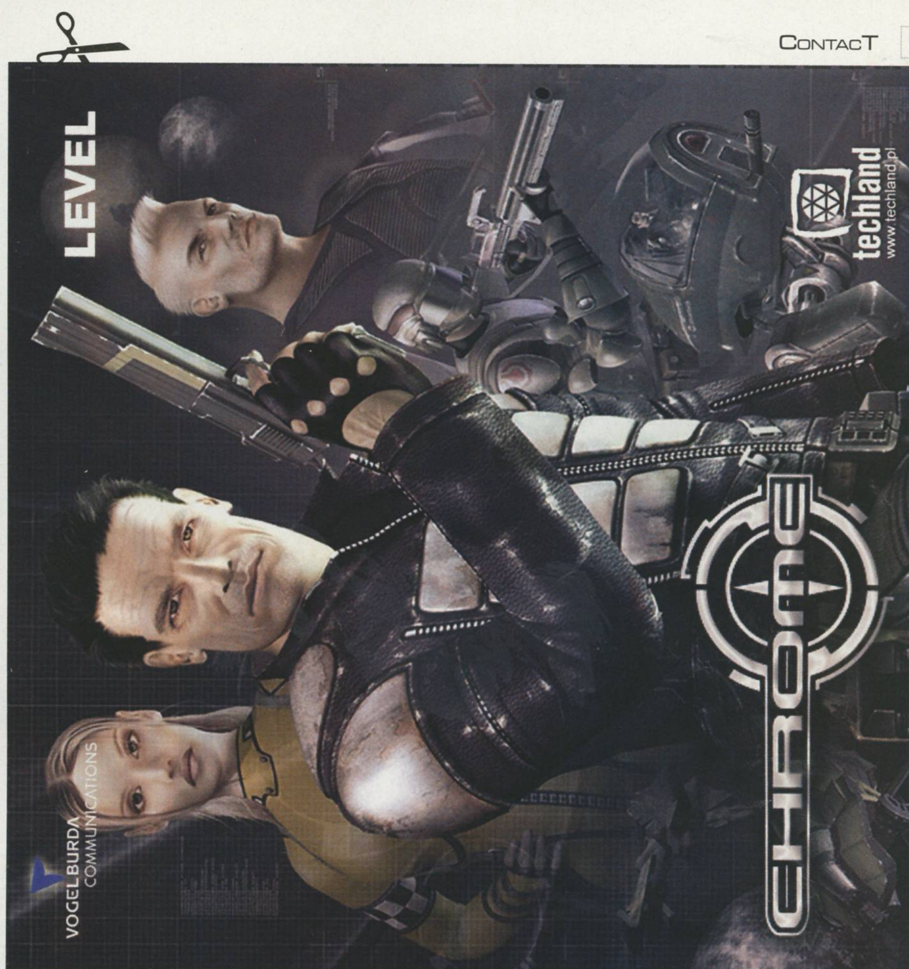
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 - februarie 2005), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



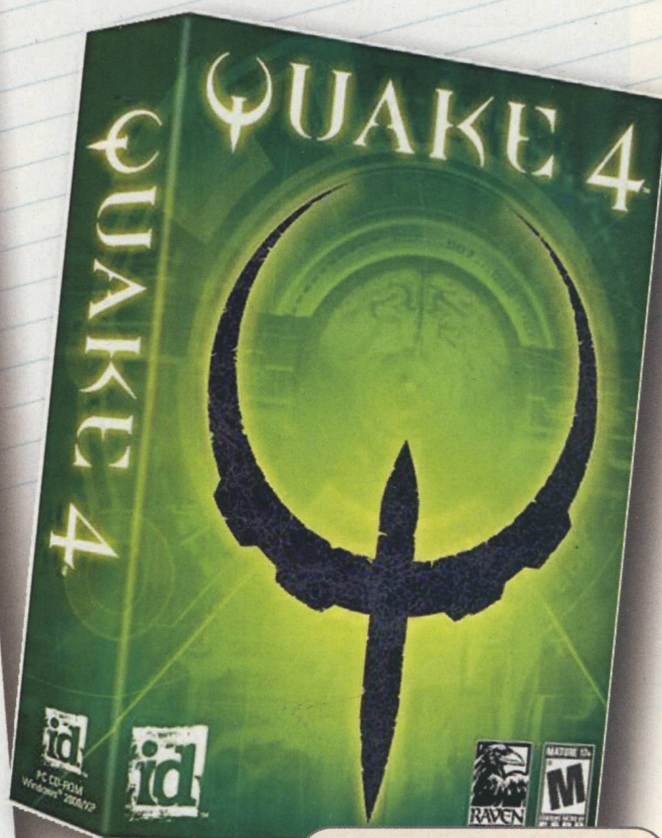






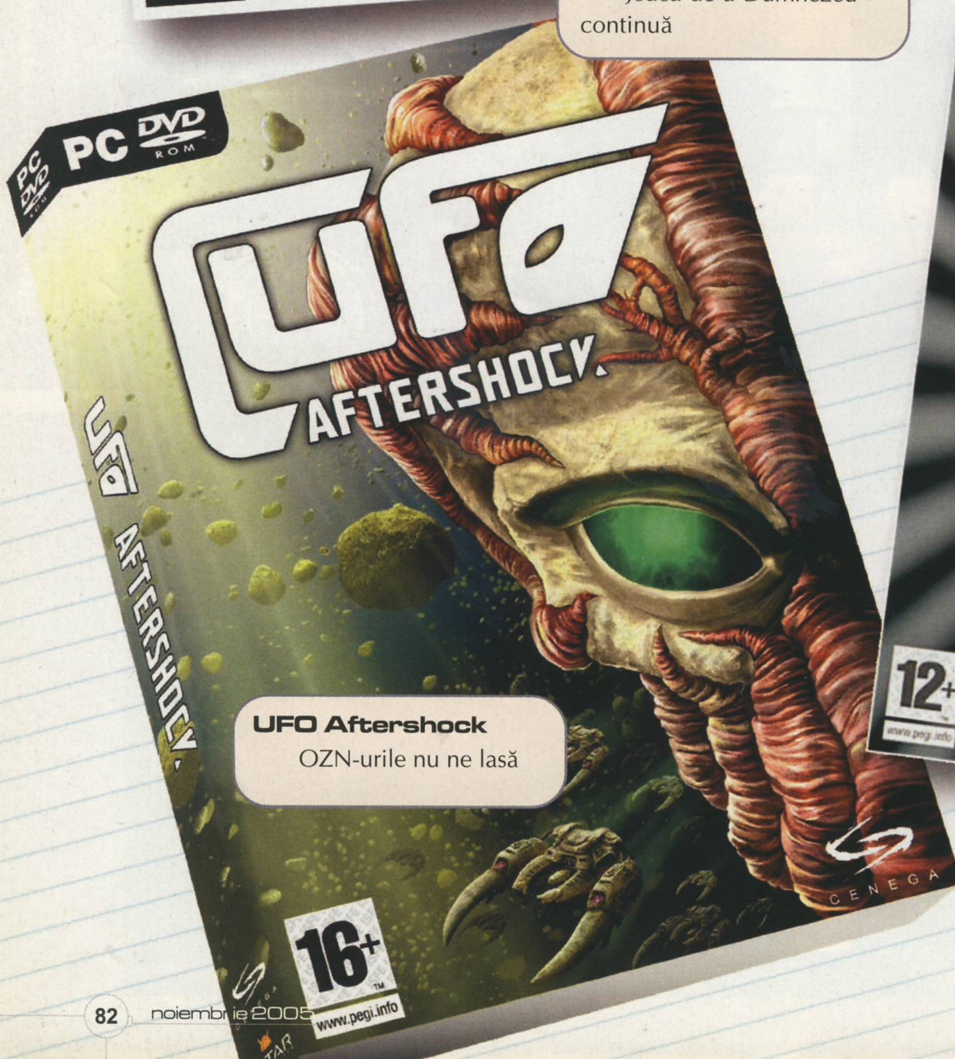
Black & White 2

Joaca de-a Dumnezeu continuă



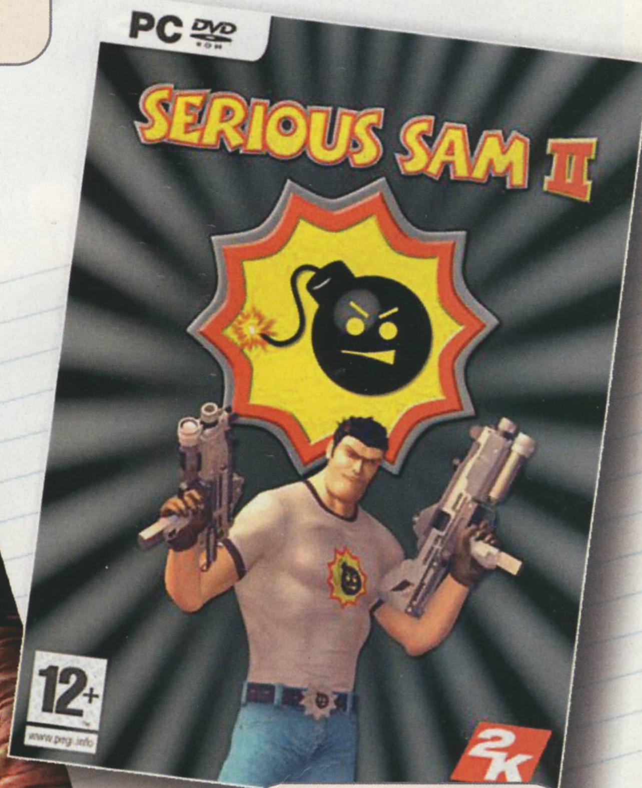
Quake 4

Ne așteaptă un nou cutremur



UFO Aftershock

OZN-urile nu ne lasă



Serious Sam 2

Seriosu' revine în forță

pentru că 100 este doar un sfârşit,

pe când 101 este un nou început

NEC Empowered by Innovation

Quality is Visible

MONITOR NEC LCD 72VM

Diagonală	17"
Rezoluție	1280*1024
Contrast	450:1
Luminozitate	250 cd/mp
Timp de răspuns	8 ms
Boxe	2*1W
Facilități	TCO 03
Garanție	3 ani

999 RON / 34 RON/lună

MONITOR NEC LCD 92VM

Diagonală	19"
Rezoluție	1280*1024
Contrast	450:1
Luminozitate	250 cd/mp
Timp de răspuns	8 ms
Boxe	2*2.5W
Facilități	TCO 03
Garanție	3 ani

1.499 RON / 51,02 RON/lună

MONITOR NEC 1970 GX

Diagonală	19"
Rezoluție	1280x1024
Contrast	700:1
Luminozitate	400 cd/mp
Timp de răspuns	8 ms
Interfață	D-sub 15, DVI, USB
Facilități	TCO 03
Garanție	3 ani

2.299 RON / 78,25 RON/lună



FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 14,7%, pentru o perioadă de 48 de luni. Ratele precizate în lei conțin TVA.